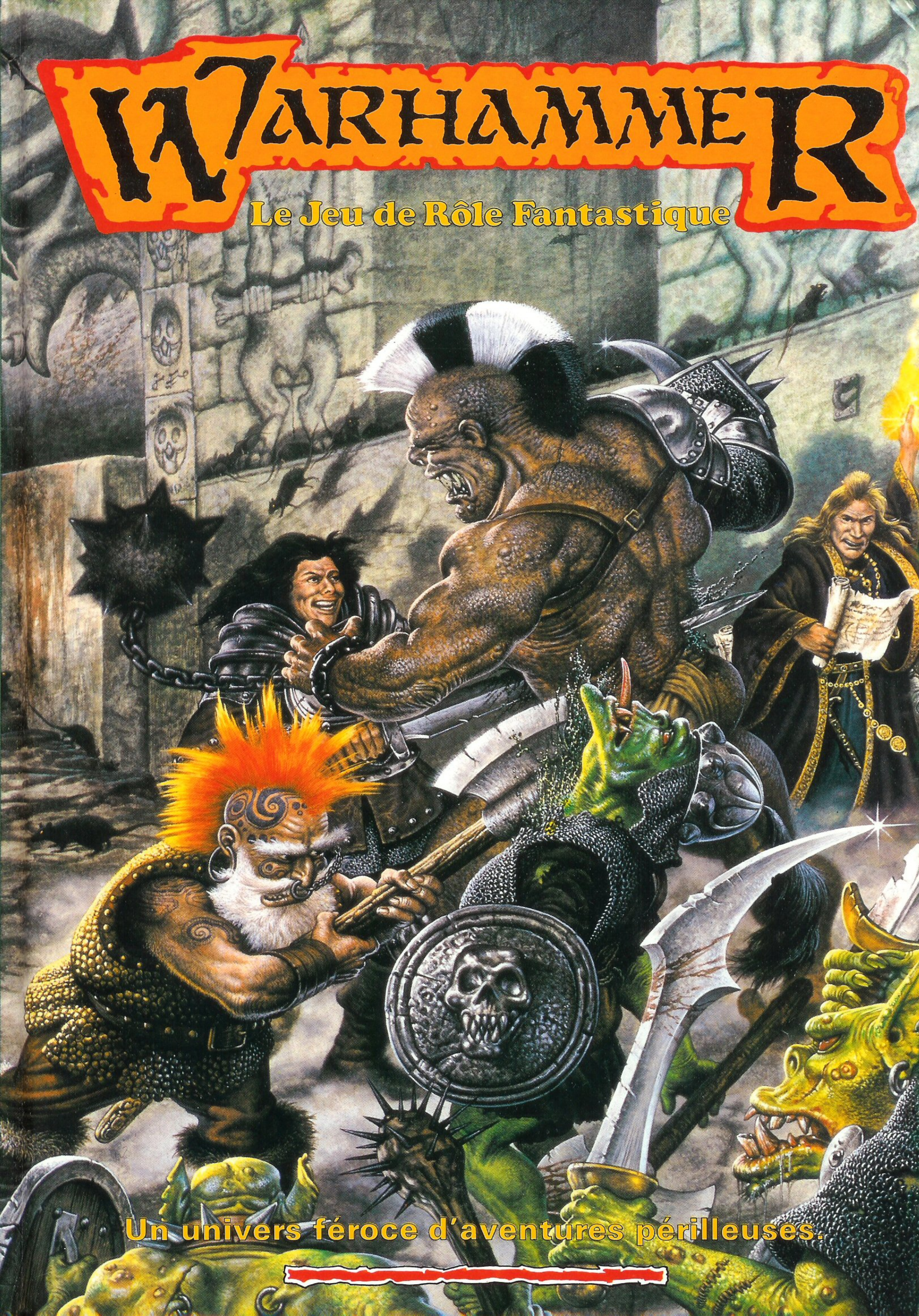
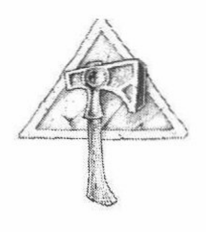

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique
Un univers féroce d'aventures périlleuses.

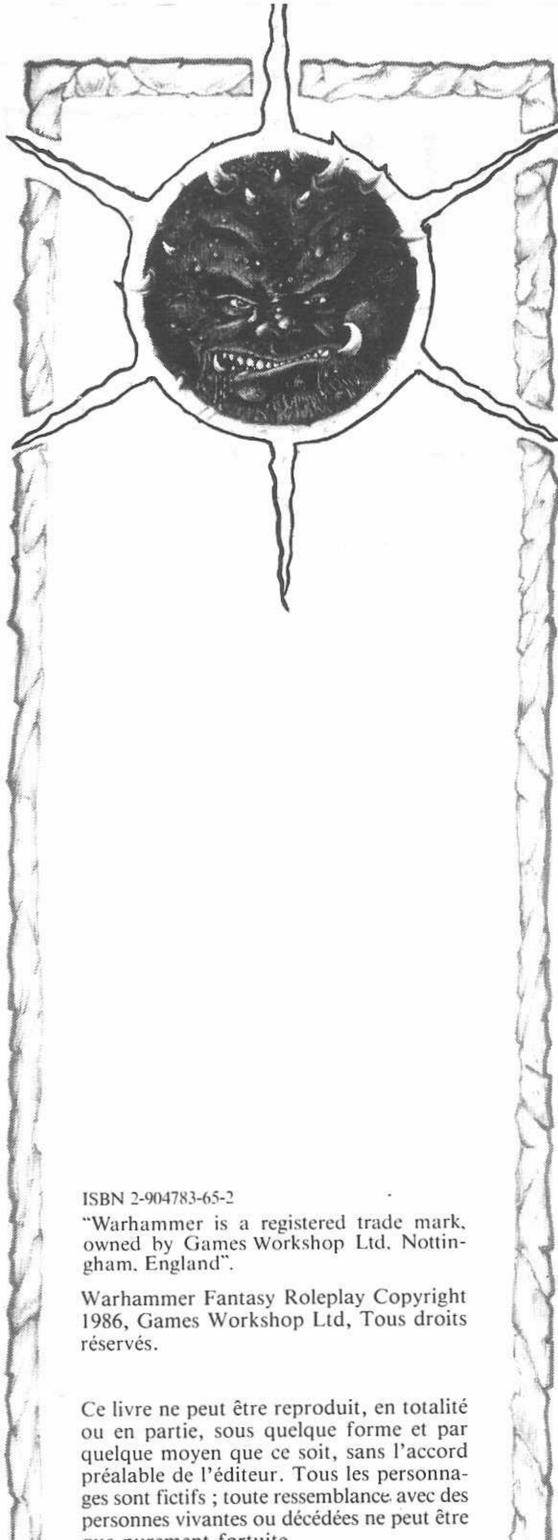


UN UNIVERS FEROCE D'AVENTURES PERILLEUSES



Une bonne release pour commencer 2004...
Partagez WJRF et vos autres JdR français.

NeF ThE (Warhammer) doKtoR



ISBN 2-904783-65-2

Imprimé au Portugal
SIG-Sociedade Industrial Gráfica

Toute question, ou commentaire au sujet de ce livre doit être adressé à Jeux Descartes (Warhammer), 5 rue de la Baume, 75008 PARIS.
S'il s'agit d'une question, nous vous remercions de joindre une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse.

LE VIEUX MONDE

Sven faisait des efforts désespérés pour se détendre, mais ce n'était pas facile. Ses mâchoires étaient crispées, sa bouche desséchée. Les jointures de ses doigts étaient blanches à force de serrer la poignée de son épée et de grosses gouttes de sueur coulaient de son front le forcant à plisser les yeux. Dans le plus complet silence, sous la lumière tremblotante de trois torches, il attendait qu'Abrahim ait achevé son travail.

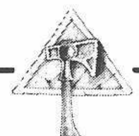
Sven éprouvait un certain soulagement en constatant que la plupart de ses compagnons étaient au moins aussi nerveux que lui. Friedrich-Gustav, le jeune fils du Seigneur de Auerswald, semblait d'une pâleur maladive dans la lueur de la torche qu'il tenait au dessus d'Abrahim. Le jeune noble avait déjà fait ses preuves au combat mais maintenant, alors qu'ils atteignaient le but de leur quête, il semblait très effrayé par ce qu'ils allaient découvrir. Les yeux de Myllara brillaient pendant qu'elle jetait des regards inquiets dans toutes les directions, si peu accoutumée qu'elle était à se trouver sous la terre; les guides Elfes les avaient menés sains et saufs à travers les territoires sauvages de Auerswald mais, maintenant, elle se trouvait plongée dans ce qui, pour elle, était le plus étranger des environnements. Et Elizabet, à quoi la scribe pouvait-elle bien penser maintenant ? Pendant tout leur voyage elle leur avait parlé de son travail à l'Université et de ses projets pour l'avenir. Soudain, cet avenir semblait évanoui.

Quatre jeunes aventuriers, tirés de leurs foyers et de leurs carrières confortables par l'attrait de la gloire, de l'argent facile et de l'aventure ! Sven revoyait ses jours tranquilles, quand il était pêcheur, mais c'était un peu comme s'il plongeait dans la mémoire de quelqu'un d'autre. Maintenant il était devenu Sven - celui qui porte l'épée, un homme préparé à tout, même à aller jusqu'aux Montagnes du Bout du Monde si c'était là bas qu'il devait trouver l'Aventure. L'étrange Arabe, qui était resté étroitement emmitouflé dans son manteau pendant toute leur traversée du désert froid, les avait menés vers cette crypte cachée sous la terre, à la recherche d'une carte ancienne qui devait leur permettre de découvrir la cachette d'un immense trésor. Et comme il avait dépensé nombre de Couronnes d'Or dans la ville, en quête de son groupe d'aventurier, la récompense devait bien en valoir la peine.

Et ainsi Sven attendait, observant Abrahim pendant qu'il travaillait délicatement sur la grande serrure de la porte avec de très fins outils. L'homme oeuvrait dans le plus grand silence jusqu'à ce que, finalement, la serrure émette un déclic assourdi. Alors un sourire de satisfaction découvrit sa dentition imparfaite, "c'est ouvert !" annonça-t-il dans un chuintement.



Sa voix ne semblait pas déplacée dans ce lieu qui donnait la chair de poule, elle était aussi étouffée et irréelle. Il se redressa et, vivement, resserra sur lui les pans de sa cape comme si tout à coup il ressentait le froid. Sven, lui aussi ressentait ce froid. Un frisson remontait le long de son dos, comme si quelque chose...



Peut-être était-ce seulement une prémonition, ou une mise en garde des dieux, mais Sven ressentit comme une pression glacée le long de sa colonne vertébrale et il observa Abrahim qui reculait derrière Friedrich-Gustav qui prenait sa torche dans la main gauche et entreprenait de tirer la porte. Le jeune Noble et l'Elfe forestier lui tournaient le dos et la Scribe faisait des efforts pour jeter un premier coup d'oeil sur ce que l'ouverture de la porte dévoilait. Mais Sven, alerté par le frisson qu'il avait ressenti et la vision d'Abrahim couvrant ses yeux de son capuchon comme pour les protéger, veillait encore à ce qui se passait derrière eux.
Il y eut un cri d'horreur mais Sven ne se laissa pas distraire. Il avait déjà deviné que Abrahim n'était pas ce qu'il semblait être et que l'homme leur voulait du mal. Une dague effilée, suintante d'un liquide ambrée venait d'apparaître dans la main de Abrahim. Et cette dague était pointée sur le dos de Friedrich-Gustav. Sven ne disposa que d'un instant pour agir. Toute la vivacité de ses réflexes - si longtemps engourdie dans la barque de pêcheur de son père - se réveilla en un instant et sauva la vie de Friedrich-Gustav. Sven abattit son épée, brisant la lame du poignard et entaillant le bras de l'Arabe. Les plis de la cape entourèrent la lame pendant un instant mais Sven parvint à libérer son épée et redoubla son coup. La cape s'écarta toute seule à l'instant où la lame d'acier tranchait les chairs d'Abrahim, juste avant que la silhouette s'affaisse sur le sol. L'instant d'après Sven était sur lui et, avant même de prendre conscience de son geste, il avait achevé son adversaire... il avait tué un homme. Il était bien loin des sensations ressenties en combattant des Gobelins, ou en assistant au spectacle d'autre personnes tuant pour le sport ou pour la justice. Peut-être, finalement, n'était-il pas taillé pour l'aventure...

Derrière lui, inconscients de ce qui venait de se passer, Friedrich-Gustav et Myllara claquaient la porte, précipitamment. *"Des serpents, des centaines de serpents !"* cria Elizabet. Puis, découvrant la scène : *"Que s'est-il passé ? Qu'arrive-t-il à Abrahim ? Il est blessé ! Oh!"*

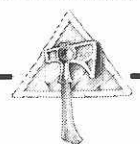
Déjà la Scribe s'était agenouillée près du corps pour voir s'il restait quelque chose à faire mais elle stoppa son mouvement avant de le toucher. Friedrich-Gustav avait approché sa torche et la tenait au-dessus du corps d'Abrahim afin que tous puissent le voir. Sous la cape son torse était nu et entaillé d'une blessure profonde. Mais, malgré le sang qui le couvrait, il était évident que le corps présentait une étrange particularité.
A la place de la peau, c'étaient des écailles vert pâle qui reflétaient faiblement la lueur de la torche.

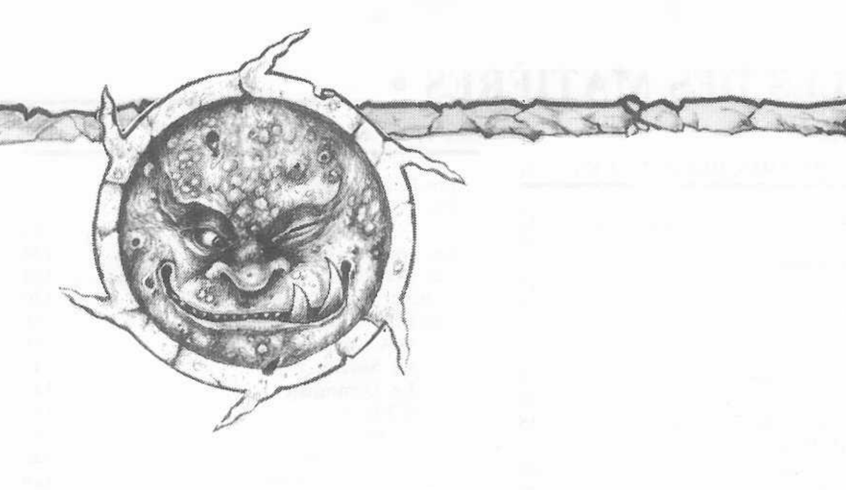
Longtemps ils contemplèrent le corps, silencieux et abasourdis. Lorsque Elizabet retrouva la parole, on y sentait tout le poids de son incrédulité et de sa terreur.
"C'était un serpent... comme eux !"
"Pourquoi nous a-t-il amené ici ?" -Friedrich-Gustav était aussi effrayé que n'importe lequel d'entre eux - *"Voulait-il nous livrer à eux ?"* - Personne ne répondit, bien que tous aient eu cette même pensée à l'esprit. L'homme qu'ils avaient côtoyé sous le nom d'Abrahim n'était pas vraiment un homme, c'était un homme-serpent, ou peut-être un homme lézard, une créature hors nature, maléfique. Sven l'avait tué, il les avait sauvés, tous.
"Au moins nous sommes en vie !" dit Myllara, *"même si cette histoire de carte n'était qu'un piège pour nous attirer ici."*

"Nous ne sommes pas certains qu'il n'y a pas une carte" dit Sven, retrouvant son assurance, *"Il doit certainement y avoir un trésor, rappelez-vous tout cet or qu'il avait !"*

Ils se regardèrent les uns les autres. Ils affichaient une détermination qu'ils n'étaient peut-être pas tous près de ressentir. Ils préparèrent leurs armes, l'huile et les torches. Ce ne fut que lorsqu'ils furent complètement prêts qu'ils entreprirent d'ouvrir la porte de nouveau.

Les aventures de Sven ne font que commencer. Et maintenant c'est à votre tour de commencer votre carrière d'aventurier dans le Vieux Monde, celui du Jeu de Rôle ***Warhammer****. Dans cet ouvrage vous trouverez toutes les règles et les informations pour pratiquer ce passionnant jeu d'épopée fantastique, de Magie, de combat.*
Lisez maintenant , et que l'Aventure commence....





CREDITS

▲ **CRÉATION DU JEU ET DÉVELOPPEMENT :** Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Bambra & Phil Gallagher.

▲ **"LE CONTRAT DE OLDENHALLER"** a été écrit par Richard Halliwell et développé par Graeme Davis

▲ **CORRECTION :** Paul Cockburn

▲ **ÉLÉMENTS AJOUTÉS :** Bryan Ansell, Jervis Johnson, Alan Merret et Paul Vernon

▲ **CORRECTIONS SUPPLÉMENTAIRES :** Jim Bambra, Simon Forrest et Phil Gallagher

▲ **COUVERTURE :** John Sibbick

▲ **ILLUSTRATIONS EN PAGES INTÉRIEURES :** Tony Ackland

▲ **SCHÉMAS :** Dave Andrews

▲ **ILLUSTRATIONS SUPPLÉMENTAIRES :** Dave Andrews, John Blanche, Colin Dixon, Jes Goodwin et John Sibbick

▲ **CONCEPTION GRAPHIQUE :** Charles Elliot

▲ **EDITEUR ARTISTIQUE :** John Blanche

▲ **DIRECTEUR DE PRODUCTION :** Alan Merrett

▲ **DIRECTEUR DE DÉVELOPPEMENT :** Jervis Johnson

▲ **MISE EN PAGE :** Charles Elliot et Mark Craven

▲ **DACTYLOGRAPHIE :** Julie Weaving et Gail Morgan

▲ **RELECTURE :** Tracy Shaw

▲ **MISE AU POINT** Olivier Campbell, Ruth Jeffery, Susan McLoughlin, David Oliver, Joanne Podoski et Ian Varley

▲ **REMERCIEMENTS SPÉCIAUX A** Kevin Adams, Jes Goodwin, Aly Morrison, Trish Morrison et Bob Naismith, pour leurs idées et leur aide dans le développement et la production de cet ouvrage.

Publié par Jeux Descartes sous licence Games Workshop

ADAPTATION FRANÇAISE :
Michel Serrat
Perceval Wilson
avec la collaboration de Gérald Duperret

SUPERVISION DE LA VERSION FRANÇAISE :
Henry Balczesak

• TABLES DES MATIÈRES •



Illustrations Couleur :

"The Old World" : Jes Goodwin
"Evil Races" : Bob Naismith
"Heroes" : Bob Naismith
"Hrothyogg's Tower" : John Blanche
"The Ennemy Within" : John Blanche
"Shadows over Bögenhafen" : Wil Rees
Figurines peintes par Colin Dixon
et photographiées par Charles Elliot.

• INTRODUCTION •

• UTILISATION DE CE LIVRE •



Ce livre de règles contient tout ce dont vous aurez besoin pour jouer à **Warhammer - Le Jeu de Rôle Fantastique**, à l'exception des dés et de certains accessoires de jeu optionnels. **Warhammer** se base, en très grande partie, sur l'imagination de ses joueurs. Il ne nécessite que peu de matériel. Au fil de la lecture de cet ouvrage et lors de vos premières parties, vous découvrirez le fonctionnement du jeu et vous pourrez estimer les accessoires susceptibles de vous aider.

Ce livre se compose de huit sections qui commencent toutes par une illustration de pleine page et comportent leur propre index. Chaque section se décompose en un certain nombre de paragraphes surmontés de titres du type de celui qui figure en haut de cette colonne. Les principaux paragraphes sont résumés dans la Table des Matières qui figure dans les pages précédentes. En utilisant ces titres de paragraphes vous devriez pouvoir retrouver facilement l'information, ou la règle que vous cherchez.

• QU'EST-CE QUE LE JEU DE ROLE •

Un jeu de rôle est une aventure dans laquelle vous avez la part importante à jouer. Cela peut se comparer à une pièce de théâtre, ou à un film dans lequel des acteurs interprètent des personnages dans un scénario établi. Dans un jeu de rôle, chaque joueur interprète le Rôle d'un personnage, une personnalité fictive qui peut être très différente du joueur lui même. Mais, contrairement au cinéma ou au théâtre, l'action n'est pas fixée à l'avance dans le jeu de rôle. Les joueurs décident eux-mêmes de ce qu'ils veulent faire dans une situation donnée et ils découvrent ensuite si leurs actions réussissent, ou non.

Pour décider de ce que les joueurs peuvent faire ou ne pas faire, si leurs actions réussissent ou si elles échouent, il y a un Maître de Jeu (le MJ). C'est lui qui contrôle l'environnement dans lequel les personnages des joueurs évoluent. Il est l'arbitre ultime et l'on ne peut désobéir à ses décisions. Pour aider le MJ à décider de ce qui est possible et de ce qui ne l'est pas, il y a les règles. C'est ce que vous avez actuellement entre les mains. Le MJ utilisera ces directives afin de présenter un environnement équilibré dans lequel les personnages fictifs pourront s'aventurer. Il fera en sorte que l'aventure semble réelle. Mais les règles ne sont qu'un ensemble de conseils, de guides que le MJ pourra changer chaque fois que cela lui semblera nécessaire. Vous devrez accepter ce fait et considérer que ce sont les décisions du MJ qui constituent la règle de ce jeu.
A ce point vous aurez déjà compris qu'il vous faut être plusieurs pour jouer. Il vous faudra un Maître de Jeu et des joueurs. Le nombre minimum de participants est deux et le maximum souhaitable est, en théorie, six. Il est possible à un groupe plus important de jouer, mais il faudra qu'au moins une partie du groupe soit expérimentée.

• L'AIRE DE JEU •

Contrairement à la plupart des jeux conventionnels, il n'y a pas de "plateau de jeu". Toutes les informations utiles aux joueurs seront notées par eux avant la partie, sur une feuille de papier ordinaire, ou sur un tableau spécial dont nous reparlerons ultérieurement. Crayons, ou stylos, seront bien entendu essentiels ainsi que du papier. La seule autre chose dont vous devez absolument disposer, ce sont des dés. Le jeu de rôle utilise des dés de formes inhabituelles et il faudra vous en procurer un jeu avant de commencer à jouer. L'utilisation de ces dés fera également l'objet d'une présentation, un peu loin dans cet ouvrage.

Parfois, les personnages interprétés par les joueurs seront engagés dans des combats (Le monde de Warhammer est un endroit violent et cela arrivera assez souvent !). Dans de telles occasions il sera utile, pour tous, de représenter la scène - pour déterminer les positions des personnages par rapport aux autres protagonistes, pour repérer les éléments de décors : portes, murs, fenêtres, etc. Ce que le MJ pourra faire en traçant un croquis ou en présentant un plan à l'échelle sur la table, sur lesquels il pourra faire figurer tous les éléments nécessaires. Beaucoup de joueurs préfèrent utiliser des figurines représentant leurs personnages ; il existe une grande variété de figurines destinées à cet usage.

• L'ACTION •

Tout ce que les joueurs ont à faire, c'est de prendre des décisions déterminant ce que leurs personnages entreprennent et la manière dont ils s'y prennent. C'est très facile. Les joueurs se mettent à la place de leurs personnages et font appel à leur imagination pour guider leurs actions comme s'ils se trouvaient réellement dans l'environnement décrit par le MJ. Plus les joueurs s'incarnent dans leur personnage, plus ils se sentent impliqués par ses actions et plus le jeu de rôle devient passionnant. Les joueurs doivent toujours tenter d'oublier tout ce qui concerne les règles du jeu pour se consacrer au rôle de leurs personnages et les jouer de la façon la plus réaliste possible. Ainsi, par exemple, si le personnage est un marin, il devrait se conduire et s'exprimer comme tel : appeler tout le monde "mat'lot" ou "Cap'tain" si c'est un supérieur ; "prendre garde à babord " et "jeter l'ancre" à l'auberge ; ou toute autre expression maritime qu'il devrait être très habitué à employer.

Autre point qu'il convient de souligner : Au fil de cet ouvrage vous pourrez remarquer que nous avons le plus souvent utilisé le genre masculin pour désigner un joueur ou un personnage au lieu d'alourdir le texte par des mentions du genre : joueur(euse), il(elle), etc. Il est bien évident que ce choix n'est dicté que par des impératifs de facilité d'écriture et de lecture et qu'il n'y faut pas voir la moindre volonté de discrimination..

• LE MONDE "FANTASTIQUE"•

Les personnages habitent un monde Fantastique, là où des choses étranges et mystérieuses peuvent se produire, là où la magie est une réalité, là où les forces des ténèbres sont toujours prêtes à prendre le contrôle des simples mortels inconscients. Une grande partie de ce monde est couverte de forêts, de montagnes, ou d'autres sites sauvages et dangereux. Ces endroits abritent toutes sortes de périls, des créatures étranges et malfaisantes, des renégats, des brigands et des adeptes de cultes pervers.

Les joueurs verront rapidement leurs personnages confrontés à ces dangers, forcés au combat, contraints de vaincre ou de fuir leurs ennemis. Les agglomérations sont peu nombreuses, petites et largement dispersées aussi les voyages ne sont-ils pas très courants et jamais exempts d'une part de risque. Dans les forêts profondes vivent les Elfes, une ancienne civilisation, pas toujours amicale envers l'humanité. Dans les montagnes ce sont les fiers survivants de la race des Nains -autrefois très puissante - qui ont élu domicile. Mais la plupart des habitants du Vieux Monde sont des humains de cultures assez similaires, parlant généralement une version du langage commun et affichant des idées sur la religion, la philosophie, l'art, plutôt proches de celles des aventuriers eux-mêmes.

Pour l'instant, les joueurs n'ont pas besoin d'en savoir plus sur l'environnement dans lequel leurs personnages vont évoluer. Ce monde leur sera présenté par le MJ et un tableau cohérent des peuples, de la géographie et de l'histoire sera dévoilé au cours du jeu. Souvenez vous qu'une certaine ignorance du monde est attendue de la part des aventuriers novices. La plupart d'entre eux manquent d'éducation et ils sont encore bien ignorants des choses du vaste monde.

Voir l'**Histoire du Vieux Monde**, pour plus de détails sur le Monde Fantastique de **Warhammer.**

• LE SCENARIO •

Le terme scénario est utilisé pour désigner une aventure qui se suffit à elle même. Il peut débuter d'une infinité de manière -les personnages des joueurs sagement attablés dans une auberge, ou arrivant dans une ville à la recherche d'un abri pour la nuit, etc. - et mener à des quêtes héroïques comme la recherche d'une épée magique, la défaite d'un ancien sorcier, etc. Le scénario sert de cadre, de décor, à l'aventure ; il doit être préparé par le MJ avant que le jeu puisse commencer. Pour montrer ce que l'on peut attendre d'un scénario, nous avons inclus dans cet ouvrage, Le **Contrat de Oldenhaller**, un scénario spécialement écrit pour ce jeu.

Le **Contrat de Oldenhaller** est une aventure prête-à-jouer dans laquelle figurent tous les détails nécessaires. Un Maître de Jeu est toujours indispensable, mais nous avons prévu un grand nombre de notes destinées à lui rendre la tâche plus facile.
La création de scénarios et la conduite du jeu sont détaillées dans la Section **Maîtres de Jeu** de ce livre.

• VICTOIRE, DEFAITE ? •

Dans un jeu de rôle, il n'y a pas de gagnant, ni de perdant comme on l'entend généralement. Les joueurs agissent ensemble pour tenter de surmonter des problèmes que le MJ leur présente. Ce n'est qu'en coopérant ainsi que les personnages des joueurs pourront espérer se sortir des dangers qui les guettent.

Le but du jeu n'est pas seulement de survivre (encore que ce soit suffisamment difficile dans certaines occasions) mais c'est aussi de le faire avec Style ! Les personnages, dans le jeu, doivent gagner de l'or pour vivre et ce sera une préoccupation importante pour eux. Ils peuvent aussi avoir d'autres visées, reflétées par l'amélioration de leurs capacités, comme l'acquisition des compétences nouvelles et utiles.
Le MJ ne peut pas "gagner" de cette manière. Son but doit être de présenter des parties passionnantes et motivantes. De par sa position unique, il est en mesure de tuer le personnage d'un joueur à tout moment mais ce n'est pas là le principe du jeu et cela ne doit jamais être le but du MJ.

• CREATURES ET PERSONNAGES •

Au cours de leurs aventures, les personnages des joueurs vont rencontrer d'autres personnages, d'autres protagonistes de l'action. Ces autres personnages peuvent être ennemis ou alliés mais, quelle que soit leur attitude, ils seront tous contrôlés par le MJ. Les personnages qui ne sont pas interprétés par les joueurs eux-mêmes sont appelés Personnages Non Joueurs ou PNJ.
Le terme Créature(s) désignera, tout au long de ce jeu, toutes les autres créatures vivantes - ainsi que certains êtres qui ne peuvent pas, à proprement parler, être considérés comme vivants (Vampires, Fantômes, Zombies, par exemple).

• LES DES •

Pour jouer **- Le Jeu de Rôle Warhammer**, il vous faut absolument disposer d'un jeu de dés. Tout le monde connait le dé ordinaire -à six faces- utilisé depuis toujours dans la plupart des jeux. Vous aurez besoin de ce type de dé mais vous devrez aussi faire appel à des dés de formes plus "exotiques", polyédriques, qui sont présentés ci-dessous.

Pour désigner ces dés, on utilise une abréviation conventionnelle. Il s'agit de la lettre "D" (pour Dé) suivie du nombre de faces du dé dont on parle. En voici la liste :

D4 : le D4 - dé à quatre faces - affecte la forme d'une pyramide. Les chiffres sont inscrits sur les côtés de chaque face. On le lance de la même façon qu'un dé classique mais on lit son résultat en consultant le chiffre inscrit sur le côté posé sur la table.

D6 : le D6 est le dé ordinaire ; on lit son résultat sur la face supérieure.

D8 : Le D8 - dé à huit faces ; il est lancé et son résultat est lu exactement de la même façon que le D6.

D10 : Comme pour le D6 et le D8 c'est la face supérieure qui indique le score. Toutefois, le D10 comporte un "0" au lieu de "10" sur l'une des faces. Il vous faudra vous souvenir que le "0" correspond à un résultat de 10

D12 : Le D12 a douze faces ; il est lancé et son résultat est lu exactement de la même façon que le D6.

D20 : Le D20 a vingt faces ; il est lancé et son résultat est lu exactement de la même façon que le D6.
Attention, toutefois, certains D20 ne sont pas numérotés de 1 à 20 mais deux fois de 1 à 10 (c'est-à-dire deux fois de 0 à 9 de la même façon que le D10 sur lequel le "0" est lu "10"). Dans ce cas, vous devrez colorer dix de ses faces (cire, peinture, etc) numérotées de 0 à 9 et toujours vous souvenir qu'il faut ajouter 10 au résultat lorsque l'une de ces faces apparait (ainsi le 4 coloré signifie 14, et le 0 coloré signifie 20...). Bien entendu il faudra que tous les autres joueurs ainsi que le MJ utilisent la même convention de couleur lorsqu'ils lisent ce dé coloré.

D100 : A moins que vous ne vous soyez procuré un dé à 100 faces, le D100 ne signifie pas un seul lancer de dé, mais le résultats des lancers de deux D10. Le but est d'obtenir un nombre compris entre 1 et 100.
Lancer d'abord un D10 pour les "dizaines" ; le résultat de ce D10 sera multiplié par 10 ainsi un 4 donnera 40, un 7 = 70 etc. Mais attention, pour ce jet, le "0" signifiera "pas de dizaine " et non 100.
Un second jet du D10 permet d'obtenir les "unités". La lecture du résultat de ce dé est directe : 4 signifie 4, etc. Mais le "0", là aussi, vaut "zéro unité" et non 10.
Le résultat "100" est obtenu lorsque les deux D10 - celui des dizaines et celui des unités - ont affiché "0".

Exemples :

Dé de Dizaines : 5 (=50) Dé des Unités : 7 (= 07) **Résultat du D100 : 57**
Dé de Dizaines : 3 (=30) Dé des Unités : 0 (= 00) **Résultat du D100 : 30**
Dé de Dizaines : 0 (=00) Dé des Unités : 9 (= 09) **Résultat du D100 : 09**
Dé de Dizaines : 0 (=00) Dé des Unités : 0 (= 00) **Résultat du D100:100**

Lorsque, parfois, on parle de Dés de Pourcentage, il s'agit de D100. Cela se produit lorsque l'on utilise le résultat pour déterminer le succès en termes de Pourcentage de Chance (%) : 50% de chance, 75% de chance, etc

Lorsque l'on lance un Dé de Pourcentage, le but est d'obtenir un résultat inférieur ou égal au % de chance indiqué.

Exemples :

- Avec 35% de chance, les résultats compris entre 01 et 35 inclus indiquent la réussite, alors que les scores compris entre 36 et 100 indiquent l'échec.

- Avec 85% de chance, les résultats compris entre 01 et 85 inclus indiquent la réussite, alors que les scores compris entre 86 et 100 indiquent l'échec.

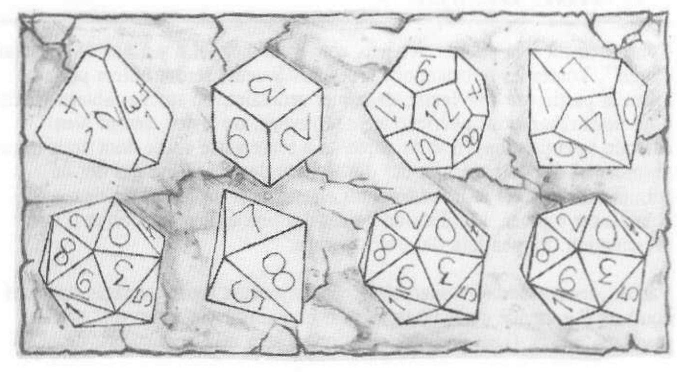
D3, D2, etc : Il est impossible de générer directement tous les nombres aléatoires en utilisant un ou plusieurs dés. C'est le cas, par exemple, pour le "D3" que l'on obtiendra en divisant par deux le résultat d'un D6 (arrondi en dessous). Le D2 peut s'obtenir avec n'importe quel dé : la moitié inférieure des résultats représentant 1 et l'autre moitié, 2.

• DES MULTIPLES ET MODIFICATEURS •

Souvent, les règles demanderont le jet de deux dés dont il faudra additionner les résultats. On représente cela sous la forme : 2D6, 2D8, etc.
Parfois le résultat du dé devra être modifié par un modificateur constant; +1, +2, ou -1,-2, etc. Généralement on notera cela sous la forme D6+1, D8+2, etc. Il faudra alors effectuer normalement le jet du dé et appliquer le modificateur indiqué au résultat du dé. Il est possible également que vous deviez multiplier le résultat d'un dé par un nombre donné comme pour D6×10, par exemple qui signifie que le résultat du D6 devra être multiplié par 10.

Exemples :

D6+1 Le D6 est jeté et son résultat est 4 — *soit : 4 + 1 = 5*
2D6+1 Les D6 sont jetés et leurs résultats sont 4 et 6 — *soit : 4 + 6 = 10 et 10 + 1 = 11*
2D6 x 10 Les D6 sont jetés et leurs résultats sont 2 et 3 — *soit : 2+3 = 5 et 5 x 10 = 50*





SECTION DES JOUEURS

SECTION





SECTION DES JOUEURS

• CARACTERISTIQUES •

Chaque joueur crée (ou «génère») son propre personnage (les vocables «joueur» et «personnage» seront toujours unisexes). Les joueurs ont la possibilité de choisir eux-mêmes la plupart des aspects de leur personnage, mais les détails initiaux seront déterminés par des jets de dés. Ce sont ces détails qui feront que tel personnage sera différent de tel autre, que l'un sera plus rapide, l'autre plus fort, plus résistant, ou plus intelligent, etc. Avant de créer votre personnage, lisez bien ce qui concerne les «caractéristiques» expliquées ci-dessous. Toutes les créatures sont également décrites selon les mêmes critères, ce qui permettra d'établir des comparaisons plus tard. Chaque caractéristique définit un aspect de la créature ou du personnage et, prises ensemble, elles aideront à déterminer la valeur globale du personnage, ses points forts et ses lacunes.

Mouvement - M. Ce chiffre sert à déterminer la vitesse d'une créature dans n'importe quelle situation. 4 est un M moyen pour un Humain, ce qui équivaut à une distance de 8 mètres pour 10 secondes en se déplaçant à une allure prudente. En comparaison, 8 est le M moyen d'un cheval.

Capacité de Combat - CC. C'est l'aptitude d'un personnage à lutter au corps à corps ; cela reflète aussi son agressivité naturelle, sa disposition et son entraînement. Sa valeur est exprimée en pourcentage ; c.a.d. de 01 à 100%. Plus le Combat est élevé, plus il est facile de porter un coup dans un combat au contact, ou de parer celui d'un adversaire.

Capacité de Tir - CT. C'est l'aptitude d'un personnage à utiliser des armes à projectiles, à lancer un objet, ou (dans le cas de certaines créatures) à cracher du venin. Comme le Combat, son score correspond à un pourcentage et plus le score en Tir est élevé, plus il est facile de toucher la cible.

Force - F. C'est une indication de la puissance d'une créature et des dégâts qu'elle peut infliger en combat. Les personnages disposant d'une grande Force causeront d'importants dommages, alors que ceux qui ne disposent que d'une faible F n'en feront que de relativement petits. F est un chiffre compris entre 1 et 10.

Endurance - E. C'est l'aptitude d'une créature à résister aux dommages. Il est très difficile d'infliger des dégâts à une créature disposant d'une grande Endurance, alors que cela devient plus facile quand elle est faible. La valeur de E s'exprime également par un chiffre entre 1 et 10.

Points de Blessures - B. Quelques créatures peuvent supporter plus de dommages que d'autres, soit parce qu'elles ont plus de vigueur physique, soit parce qu'elles sont peu sensibles à la souffrance, soit qu'elles n'en tiennent compte que très peu. Ceci est représenté par le montant de B dont dispose la créature et correspond au total de dégâts qui pourra être supporté avant que ne soit infligée une lésion sérieuse ou même la mort. Les personnages réduits à 0 en Blessures ne sont pas morts mais ils n'ont plus la capacité d'encaisser des dommages supplémentaires sans souffrir de lésion de quelque gravité qu'elle soit. B est un chiffre de 1 ou plus. La plupart des personnages Humains commencent avec une B de 6.

Initiative - I. C'est la rapidité d'esprit d'un personnage, qu'il soit vif ou lent d'esprit. En combat rapproché, I détermine qui agit en premier. On la représente par un pourcentage.

Nombre d'Attaques - A. C'est le nombre de fois que la créature peut frapper dans un même Round de combat. Plus une créature peut porter de coups, plus elle sera dangereuse. Beaucoup de personnages -et de nombreuses créatures- ne disposent que d'une seule Attaque, mais l'on peut en avoir plus et il n'existe pas de maximum.

Dextérité - Dex. C'est une indication de l'aptitude du personnage à exécuter un travail manuel spécialisé, complexe et/ou délicat. Cela détermine si le personnage est habile pour les tours de passe-passe, le crochetage des serrures, l'exploration des poches de ses voisins ou tout autre besogne réclamant patience et habileté manuelle. Cette Caractéristique est exprimée par un nombre entre 01 et 100%.

Commandement - Cd. C'est l'aptitude d'un personnage à en commander d'autres. Une forte valeur en Commandement implique un personnage charismatique, qui inspire confiance et loyauté, tandis qu'un faible Cd montrera un personnage plutôt indécis dans ses actions. Le Cd est représenté par un pourcentage.

Intelligence - Int. C'est la capacité de raisonnement et de compréhension du personnage. C'est en quelque sorte son quotient intellectuel (Q.I.), mais celui ci ne variera qu'entre 01 et 100%.

Sang-froid ou Calme - Cl. C'est la capacité du personnage à rester calme, maître de son corps -et de son esprit- quand il est soumis à de violentes tensions psychologiques. Certaines créatures qui peuplent le Vieux Monde sont réellement effrayantes et seuls des personnages possédant un bon Sang-Froid peuvent espérer leur tenir tête sans flancher. Le Cl est compris entre 01 et 100%.

Volonté ou Force Mentale - FM. C'est la mesure de la résistance mentale et magique d'un personnage et de sa conscience générale de la magie. C'est aussi, pour une créature, sa capacité à annuler les effets de la magie, des charmes et autres influences mentales. Les personnages qui utilisent la magie tireront avantage d'une Volonté élevée, tout spécialement s'ils sont confrontés à certaines créatures infernales venues d'autres mondes, qui ont la possibilité d'infiltrer leurs esprits et de déformer leurs personnalités. Un pourcentage déterminera la valeur de la FM.

Sociabilité - Soc. C'est le reflet des aptitudes sociales d'un personnage, à la fois son apparence, sa faculté de communiquer, de sympathiser avec les autres et, d'une façon générale sa facilité à «bien s'entendre avec les gens». Un personnage ayant une bonne Sociabilité trouvera facilement à se faire de nouvelles relations et sera capable d'obtenir des informations en aiguillant habilement une conversation. Par contre, les personnages n'ayant que peu de Soc ont la fâcheuse habitude de parler au mauvais moment et sont d'incorrigibles gaffeurs. Ils sont également imperméables à toute allusion voilée, n'arrivent jamais à se mettre dans l'ambiance et manquent totalement de tact. La Soc s'échelonne de 01 à 100%.



• CARACTERISTIQUES A ZERO •

Toutes les créatures sont décrites selon ce même principe de Caractéristiques. Dans certains cas, cependant, une créature peut avoir un score de 0 dans l'une de ses Caractéristiques. Ceci signifiant qu'elle n'a pas la possibilité de se livrer aux activités en rapport avec cette Caractéristique. Une créature sans mains, par exemple, aura certainement une Dex de 0.

• PROFIL •

Prises ensemble, les Caractéristiques correspondent à ce que l'on nomme un Profil. Chaque catégorie de race ou de créature possède un Profil racial type, qui reflète les valeurs moyennes pour une créature de cette race. Naturellement, des individus distincts peuvent très bien avoir des scores inférieurs ou supérieurs aux valeurs standard, mais il est tout de même utile de connaître le Profil d'une créature «moyenne» pour chaque race. Un Profil s'écrit sur une ligne horizontale comme ceci :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
NA	100	100	10	10	NA	100	NA	100	100	100	100	100	100

Les Caractéristiques des Personnages-Joueurs sont basées sur le Profil moyen de leur race, quoique modifiées légèrement pour mieux refléter leurs faiblesses et leurs points forts individuels. Durant le jeu, les joueurs auront l'opportunité d'augmenter leurs scores dans leurs Caractéristiques jusqu'au niveau maximum. Les maximums absolus sont donnés ci-dessus - NA signifie qu'il n'y a pas de maximum.

• CREATION DU PROFIL DU PERSONNAGE•

Pour créer son personnage, le joueur aura besoin d'une feuille de personnage, un peu de papier brouillon et un crayon. Le modèle d'une feuille de personnage vierge vous est fourni à la fin de ce livre. Vous pouvez la copier au préalable pour être sûr que vous aurez assez de feuilles pour tous les joueurs.

Pour chaque personnage, vous devrez d'abord décider à laquelle des quatre races il appartient - Humain, Elfe, Nain ou Halfeling. Lisez donc maintenant les descriptions de ces races. Il se peut que vous désiriez également choisir le sexe et le nom de votre personnage avant tout - mais ceci peut se faire ultérieurement.

Une fois que vous avez décidé de la race de votre personnage, vous êtes prêt à déterminer ses Caractéristiques. Pour chacune d'entre elles, jetez les dés indiqués et notez le résultat sur un morceau de papier. Il se peut que certaines Caractéristiques varient durant la création, aussi il n'est pas recommandé d'inscrire directement au propre les scores sur la feuille de personnage.

RACE DU PERSONNAGE

	HUMAIN	ELFE	NAIN	HALFELING
M	D3+2	D3+2	D2+2	D2+2
CC	2D10+20	2D10+30	2D10+30	2D10+10
CT	2D10+20	2D10+20	2D10+10	2D10+20
F	D3+1	D3+1	D3+1	D3
E	D3+1	D3+1	D3+2	D3
B	D3+4	D3+3	D3+5	D3+3
I	2D10+20	2D10+50	2D10+10	2D10+40
A	1	1	1	1
Dex	2D10+20	2D10+30	2D10+10	2D10+30
Cd	2D10+20	2D10+30	2D10+40	2D10+10
Int	2D10+20	2D10+40	2D10+20	2D10+20
Cl	2D10+20	2D10+40	2D10+40	2D10+10
FM	2D10+20	2D10+30	2D10+40	2D10+30
Soc	2D10+20	2D10+30	2D10+10	2D10+30

Exemple :
Nous allons construire un personnage pour servir d'exemple. En premier lieu, nous allons choisir sa race, son sexe et son nom. Nous décidons de créer un Humain mâle appelé Clem Shirestock. Puis nous allons tirer les dés pour générer chaque Caractéristique et noter les résultats sur un morceau de papier :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

Clem est un personnage qui a bénéficié d'un tirage moyen, encore que sa CT soit plutôt bonne, ce qui lui donne un avantage supplémentaire avec un arc ou tout autre arme de jet ou lance-projectiles. Son Cl est assez faible, mais pas suffisamment pour le pénaliser ; sa FM est forte, ce qui lui permet d'être moins aisément affecté par la magie.

• APTITUDES RACIALES •

Recopiez les aptitudes raciales données dans les brèves descriptions de la race de votre personnage. Celle ci vous indiquera quelles langues votre personnage parlera, s'il dispose de la Vision nocturne (la faculté de voir dans le noir) et, s'il y a lieu, jusqu'à quelle distance. Sont également compris dans ces aptitudes, les facteurs psychologiques (dont on parle en détail plus loin). Recopiez tout ceci sur votre feuille de personnage aux emplacements prévus à cet effet.

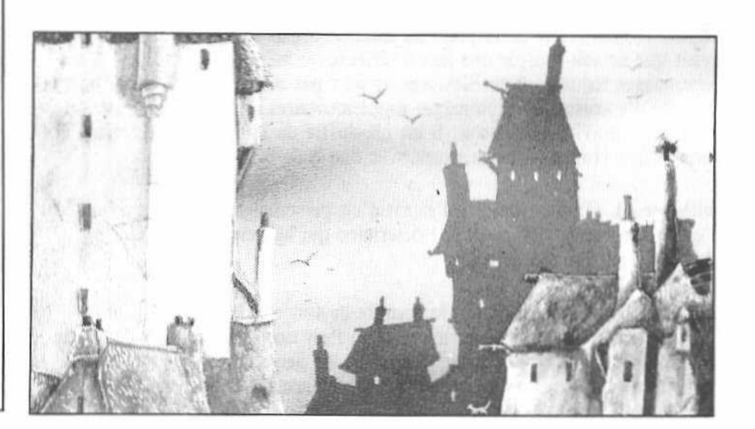
• LES QUATRE RACES •

Les joueurs commenceront par incarner un personnage appartenant à l'une des quatre races principales du royaume imaginaire du Vieux Monde - Humain, Elfe, Nain ou Halfeling. Parmi celles-ci, la race Humaine est la plus courante et c'est celle que nous recommandons aux joueurs débutants. Des joueurs plus expérimentés pourront décider de jouer le rôle d'un personnage n'appartenant pas aux quatre grandes races précitées. Les détails nécessaires pour jouer les autres races seront publiés dans les futurs suppléments du **Jeu de Rôle Warhammer** mais, dans ce livre, seules les quatre races majeures seront prises en compte. L'Alignement indiqué représente la tendance de la majorité de la race, mais les joueurs pourront choisir celui de leur personnage (cf. le paragraphe *Alignement* plus loin). Une description plus détaillée de chaque race, comprenant histoire, culture et origines, se trouve dans le **Bestiaire** de ce livre.

• HUMAIN •

Les Humains, ou Hommes, sont les plus nombreux des quatre races du Vieux Monde ; les plus heureux aussi. Souvent on les appelle tout simplement les 'Occidentaux' , par référence à la situation géographique de leur région. Les Humains sont assez semblables à nous, quoique plus vigoureux ; il faut dire qu'ils vivent dans une époque plus exigeante.

Langues	Occidental
Vision nocturne	Non
Alignement	Neutre
Taille	Masculin 1m60 + 3D10cm Féminin 1m50 + 3D10cm
Psychologie	Pas de règles spéciales.



• ELFES SYLVAINS •

Les Elfes sont un peuple rare et merveilleux. Ils vivent dans les profondeurs des forêts du Vieux Monde et ne se montrent que rarement dans la société des Hommes. Ils ressemblent aux Humains, tout en étant d'une beauté supérieure quoique différente, avec leurs visages à l'ovale parfait et leurs yeux bleu toujours rieurs. Les Elfes ont tendance à avoir une taille svelte et quelque peu fragile. Leurs oreilles sont généralement finement pointues. Ils vivent en harmonie avec la Nature, entretenant les arbres et protégeant les bois des créatures malignes telles que les Gobelins. Ils sont délicats et possèdent des sens des plus raffinés ainsi qu'un goût certain pour la musique et la bonne chère. Ils considèrent la plupart des Humains comme brutaux et répugnants. Pourtant ils réservent la majeure partie de leur dédain pour les Nains qui ne sont, pour eux, que des êtres vulgaires et destructeurs. Malgré leur tempérament pacifique, ils s'avèrent de très bons archers et les intrépides Guerriers qui furent leurs adversaires peuvent en témoigner.

Langues	Occidental	
	Eltharin (Elfique)	
Vision nocturne	30 mètres	
Alignement	Bon	
Taille	Masculin	1m65 + 3D10cm
	Féminin	1m60 + 3D10cm
Psychologie	Pas de règles spéciales.	

• NAINS •

Les Nains sont de petites créatures robustes, facilement identifiables à la longueur de leur chevelure et à l'épaisseur de leur barbe. Les montagnes sont leur élément naturel ; ils vivent dans des cavernes et dans des mines creusées dans le roc. Les Nains sont des experts dans le travail de la pierre et généralement habiles à tous les métiers manuels, comme le travail du fer, l'ouvrage de belles armes ou la confection de superbes bijoux. Certains Nains vivent parmi les Humains comme travailleurs de métaux ou artisans de tout poil. Leurs travaux sont très recherchés. Physiquement, ils sont assez souples, très forts et plutôt laids. Ils sont quelque peu cupides, bourrus, inamicaux, irritables et antisociaux. Ils tolèrent les Humains car ils commercent souvent avec eux, mais détestent les Elfes, qu'ils trouvent arrogants et irritants et avec qui ils n'ont que peu de choses en commun. Ils font de robustes Guerriers qui affectionnent tout particulièrement la hache comme arme de bataille. Ils sont peu familiers avec tout ce qui touche à la magie et ils font de bien piètres Lettrés.

Langues	Occidental	
	Khazalide (Nain)	
Vision nocturne	30 mètres	
Alignement	Neutre	
Taille	Masculin	1m30 + 3D10cm
	Féminin	1m25 + 3D10cm
Psychologie	Haine envers les Gobelins, les Orques et les Hobgobelins.	
	Animosité envers les Elfes.	

• HALFELINGS •

Malgré leur petitesse et la faiblesse de leur ossature, les Halfelings sont plutôt bedonnants avec des traits arrondis. Ils ne portent pas la barbe et sont plus petits que les Nains, aussi les deux races sont-elles facilement différenciables. Leurs mains et leurs pieds sont assez velus et ils préfèrent marcher pieds nus. Ce n'est pas un peuple très nombreux. Ils vivent dans une région éloignée du Vieux Monde, protégée des Hommes par les pays environnants. En conséquence, la vie pour un jeune Halfeling est souvent des plus ennuyeuses et beaucoup partent en quête d'aventure dans les contrées extérieures. Ils ont les doigts agiles et sont naturellement discrets dans leurs actions, c'est pourquoi ils font d'excellents Voleurs. Les Halfelings sont extrêmement sympathiques et faciles à vivre. Ils adorent se divertir et apprécient tout particulièrement une bonne table (ils sont habituellement les premiers à suggérer de "visiter" l'auberge locale ou à proposer une halte en voyage).

Langues	Occidental	
Vision nocturne	20 mètres	
Alignement	Neutre	
Taille	Masculin	1m00 + 3D10cm
	Féminin	0m95 + 3D10cm
Psychologie	Pas de règles spéciales.	

• AGE •

Les joueurs devront jeter les dés pour établir l'âge exact de leur personnage, mais ils ont le choix entre créer un individu plutôt jeune ou plutôt mature. Lancez les dés indiqués. Si vous souhaitez un personnage jeune, utilisez les premières instructions, dans le cas contraire utilisez les secondes (après la barre de séparation). Si le total des dés est inférieur à 16, tirez de nouveau et additionnez le nouveau résultat au premier.

Humains : 6D6/6D10 années. L'âge initial d'un Personnage-Joueur Humain est donc compris entre 16 et 75 ans.

Elfes : 10D12/10D20 années. L'âge initial d'un Personnage-Joueur Elfe est donc compris entre 16 et 215 ans.

Nains : 9D12/9D20 années. L'âge initial d'un Personnage-Joueur Nain est donc compris entre 16 et 195 ans.

Halfelings : 10D6/10D12 années. L'âge initial d'un Personnage-Joueur Halfeling est donc compris entre 16 et 135 ans.

Bien évidemment certains personnages vivent au-delà des maximums indiqués ; mais ils sont si peu nombreux -et tellement plus âgés- que cette éventualité n'a pas été prévue à la création du personnage. Une fois calculé, recopiez l'âge sur votre feuille de personnage.

Exemple : Nous optons pour que Clem Shirestock soit un jeune personnage. Nous tirons donc 6D6 qui nous donnent 3, 2, 5, 3, 6 et 6, soit un total de 25 ans. C'est une bonne moyenne pour un jeune Homme.

• ALIGNEMENT •

La notion d'Alignement est un expédient pour cerner l'attitude d'un personnage envers le monde où il vit et envers les personnages qu'il côtoie. Il est utilisé pour déterminer les réactions des créatures rencontrées et pourra parfois, dans des cas litigieux, dicter les propres actions du Personnage-Joueur. Pour simplifier, seuls les personnages de même Alignement s'entendront bien ensemble, alors qu'ils auront toujours un certain degré d'antipathie envers des personnages d'Alignement différent.

La définition exacte s'appliquant à chaque Alignement se trouve dans **la section du Maître de Jeu.** D'ailleurs, pour la plupart d'entre eux, cela tombe sous le sens - un personnage Mauvais est malfaisant par nature alors qu'un personnage Bon est bienveillant naturellement. Le Chaos représente la destruction perpétuelle et le renouvellement, tandis que l'Ordre symbolise un état de perfection où rien ne change jamais. Les personnages Neutres sont des libres penseurs et des libéraux, indépendants de tout ordre moral ou amoral. Pour leur première partie, les joueurs ne seront pas autorisés à choisir leur Alignement ; ils devront prendre l'Alignement standard de leur race ; c.a.d. Neutre pour toutes les races, sauf les Elfes qui sont Bons. Des détails supplémentaires sur les Alignements sont fournis dans la section consacrée au **Maître de Jeu.**

Exemple : Clem Shirestock est un Humain et, par conséquent, prend l'Alignement Neutre, qui lui conférera un esprit ouvert et impartial. Les autres Humains qu'il pourra rencontrer appartiendront à l'un quelconque des cinq Alignements existants.

• DESTIN •

Le Destin est la différence essentielle qui fait que le personnage devient un aventurier, plutôt que de rester un quelconque citoyen. Les personnages aventuriers ont une destinée, une mission, un but défini dans la vie. Ils peuvent ignorer de quoi il s'agit, il n'est peut être pas des plus glorieux, ou des plus agréables, mais le personnage a été désigné par les dieux pour le mener à bien quel qu'il soit. Et c'est parce que nos aventuriers sont marqués ainsi par le Destin, qu'il est impensable qu'ils soient coupés en deux par le premier Gobelin venu qui leur brandit sa hache sous le nez (ils sont destinés à accomplir des tâches plus importantes !).

Pour représenter ceci, les personnages disposent d'un certain nombre de Points de Destin, qui seront utilisés au cours du jeu afin de les préserver d'une blessure grave ou de la mort. Le Maître de Jeu peut expliquer le fonctionnement des Points de Destin aux joueurs s'ils le désirent mais, pour le moment, il leur suffit de savoir qu'ils sont précieux ; ils sauveront certainement la vie du personnage ! La fatalité et la destinée sont liées à la volonté des Dieux et au sort de la planète dans son entier. Le monde change. L'humanité prospère alors que les autres races sont sur le déclin. Cela ne signifie pas que les individus des autres races n'ont pas un rôle

significatif à jouer dans les histoires qui ne sont pas encore écrites mais le joueur qui choisit d'incarner un Humain sera avantagé. Calculez vos Points de Destin comme suit et inscrivez le total à l'emplacement réservé sur votre feuille de personnage :

Humains : 1D3 + 1 Points de Destin
Elfes : 1D3 - 1 Points de Destin (avec un minimum de 1)
Nains : 1D3 Points de Destin
Halfelings : 1D4 Points de Destin

Exemple : Clem Shirestock est Humain, aussi lance-t-il un dé à trois faces qui lui donne un résultat de 2. Avec le modificateur de +1, il totalise 3 Points de Destin.

• VOCATIONS •

Maintenant que vous avez établi le Profil de votre personnage, il est temps de développer ses origines. Après tout, les personnages sont des gens réels, ils ne sont pas simplement apparus du néant lorsque vous avez tiré aux dés leurs Profils ; ils ont un passé, des talents et une personnalité qui leur est propre. Pour commencer, le joueur a le droit de choisir l'une des quatre grandes catégories de Vocations -ou classes de carrières- Guerrier, Forestier, Filou ou Lettré. A l'intérieur de chacune de ces Vocations existent de nombreuses subdivisions plus spécifiques, mais celles ci reflètent les différences fondamentales des quatre grands courants d'origine. Elles pourront se développer dès que les joueurs sauront ce que leur personnage était avant de partir en aventure. Après tout, peut être que l'un de ces éléments s'avérera important par la suite.

Guerrier : Il a une formation de combattant. Ce n'est pas forcement un militaire mais il sera rompu à de nombreuses techniques de combat. Par exemple, un personnage Guerrier pourrait avoir été Gladiateur, Garde du corps ou Mercenaire.

Forestier : C'est un personnage rural et indépendant. Il a pu passer sa vie à garder des animaux, ou à parcourir forêts ou montagnes. De tels personnages peuvent avoir été Pâtre, Garde-chasse ou Trappeur.

Filou : Il vit en grande partie grâce à son intelligence et surtout dans les grandes villes où il peut choisir ses victimes parmi les gens du peuple, plus nombreux et faciles à duper. Typiquement les Filous auront été Voleurs, Bateleurs ou Mendiants.

Lettré : Les Lettrés sont les gens cultivés de la société. Ils savent lire et écrire (alors que pratiquement personne ne le peut) et ont souvent des travaux lucratifs dans l'exercice de leur professiori. Beaucoup de Lettrés ont d'abord commencé comme Artisan, Clerc, Avoué ou Sorcier.

Les joueurs sont libres de choisir leur Vocation, en tenant compte des restrictions suivantes. Une fois que cela est fait, inscrivez la sur un morceau de papier, ou directement sur votre feuille de personnage.

Vocation	Restrictions
Guerrier	Minimum de 30 en CC.
Forestier	Minimum de 30 en CT.
Filou	Minimum de 30 en I. Un Elfe doit avoir au moins 65 en I (Les Elfes, étant Bons de nature, n'ont pas d'office cette facilité d'exploiter ou de manipuler les gens).
Lettré	Minimum de 30 en Int Minimum de 30 en FM.

Exemple : Clem Shirestock ne peut pas devenir Guerrier (CC trop faible), ni Filou (I trop faible) - aussi nous avons le choix entre Forestier et Lettré. Puisqu'il semble être adroit avec les armes de jet et apparentées -un bon score en CT- nous décidons de faire de lui un Forestier.

• COMPETENCES INITIALES •

Les Compétences sont des aptitudes spécifiques, comme monter à cheval, être capable de vider les poches de ses voisins, ou savoir lire. On trouvera de nombreuses Compétences dans ce jeu, où elles jouent un rôle important.

Pour déterminer combien de Compétences un personnage possède à sa création, lancer 1D4 et modifier le résultat selon son âge. Le tableau suivant donne les modificateurs par tranche d'âge. Il y a une colonne pour chaque Race, car le temps ne les affecte pas de la même manière : si 70 ans est un bel âge pour un Humain, c'est aussi celui d'un jeune Elfe ou d'un jeune Nain.

Note - les modificateurs ne sont pas cumulatif - un Nain de 70 ans a 1D4 + 1 Compétences, un Nain de 80 en a 1D4 + 2. Les personnages âgés ont moins de Compétences, ceci pour illustrer les premiers signes de décrépitude physique autant que morale et la tendance à être "hors du coup".

Age	Humain	Elfe	Nain	Halfeling
16- 20	-	-	-	-
21- 30	+1	-	-	-
31- 40	+2	-	-	+1
41- 50	+1	+1	+1	+1
51- 60	-	+1	+1	+1
61- 70	-1	+1	+1	+1
71- 80	-2	+1	+2	-
81- 90		+1	+2	-
91-100		+2	+2	-
101-110		+2	+1	-1
111-120		+2	+1	-1
121-130		+2	+1	-2
131-140		+2	-	-2
141-150		+3	-	
151-160		+3	-	
161-170		+3	-	
171-180		+3	-1	
181-190		+3	-1	
191-200		+2	-2	
201-210		+1		
211-220		-		

• DETERMINATION DES COMPETENCES INITIALES •

Pour déterminer les Compétences d'un personnage, trouver d'abord la Table de Compétences correspondant à la Vocation choisie - Guerrier, Forestier, Filou ou Lettré. Il existe des Compétences automatiques pour chaque Race - détaillées ci-dessous- et elles doivent impérativement être prises en priorité. Après cela, s'il reste encore des points de Compétences au personnage, elles seront déterminées chacune aléatoirement par le jet de 1D100 sur la Table appropriée.



• COMPETENCES AUTOMATIQUES •

Humains : La particularité des Humains est justement leur versatilité. Les personnages Humains tireront aux dés toutes leurs Compétences initiales, sur la Table de la Vocation choisie.

Elfes : Tous les Elfes possèdent *Acuité Visuelle.* Si le personnage totalise deux -ou plus- Compétences initiales, la seconde sera obligatoirement *Chant, Musique* ou *Danse,* avec une chance égale pour chacune. S'il lui reste encore des Compétences initiales, il les tirera aux dés sur la Table de la Vocation choisie.

Nains : Tous les Nains possèdent *Exploitation Minière.* Si le personnage totalise deux -ou plus- Compétences initiales, la seconde sera obligatoirement *Métallurgie* ou *Travail du fer,* avec une chance égale pour chacune. S'il lui reste encore des Compétences initiales, il les tirera aux dés sur la Table de la Vocation choisie.

Halfelings : Tous les Halfelings sont compétents en *Cuisine*. Si le personnage totalise deux -ou plus- Compétences initiales, la seconde sera obligatoirement *Connaissance des Plantes* ou *Déplacement Silencieux en milieu rural*, avec une chance égale pour chacune. S'il lui reste encore des Compétences initiales, il les tirera aux dés sur la Table de la Vocation choisie.

• TABLES DE COMPETENCES INITIALES •

Les Tables suivantes sont utilisées pour déterminer les Compétences initiales des personnages. Une fois qu'un joueur a déterminé combien de Compétences son personnage possède (voir plus haut), il lancera 1D100 pour chacune (après avoir déduit ses *Compétences automatiques* - voir plus haut) et se référera à la Table et colonne correspondant à la Race et à la Vocation de son personnage. Il notera ensuite sur un morceau de papier les Compétences comme elles se présenteront. Si la même Compétence sort deux fois, ignorez le second jet et retirez de nouveau les dés. Consultez le chapitre sur les *Descriptions de Compétences* pour plus de détails sur chacune d'entre elles.

TABLE DES COMPETENCES INITIALES DES GUERRIERS

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-05	01-05	01-05	Acuité auditive
06-10	06-10	06-10	06-10	Acuité visuelle
11-20	11-20	11-20	11-20	Alphabétisation
21-25	21-25	21-25	21-25	Ambidextrie
26-30	26-30	-	26-30	Chance
31-35	31-40	26-30	31-35	Chant
36-40	41-45	31-35	36-40	Conduite d'attelage
41-45	46-50	36-40	41-45	Course à pied
46-50	51-55	41-45	46-50	Danse
-	56-60	-	51-55	Déplacement silencieux (rural)
-	-	-	56-60	Déplacement silencieux (urbain)
51-55	61-65	46-50	61-65	Désarmement
56-65	66-70	-	-	Equitation
66-70	71-75	51-55	66-70	Escalade
71-75	76-80	56-60	71-75	Esquive
76-80	-	61-70	76-80	Force accrue
81-85	81-85	71-75	81-85	Réflexes éclairs
86-90	86-90	76-90	86-90	Résistance accrue
91-95	91-95	91-95	91-95	Sixième sens
96-00	96-00	96-00	96-00	Vision nocturne

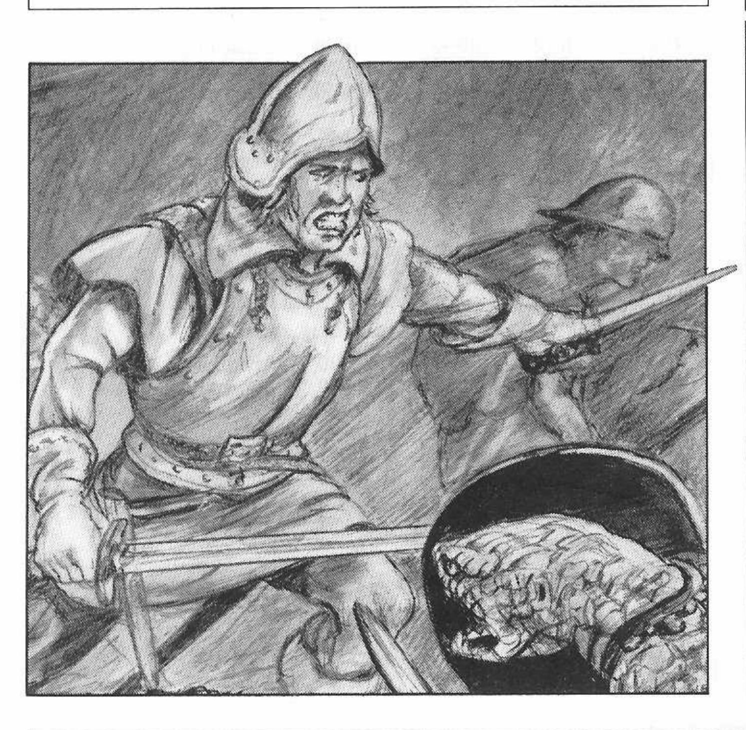


TABLE DES COMPETENCES INITIALES DES FORESTIERS

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-05	01-05	01-05	Acuité auditive
06-10	-	06-10	06-10	Acuité visuelle
11-15	06-10	11-15	11-15	Alphabétisation
16-20	11-15	16-20	16-20	Ambidextrie
21-25	16-20	21-25	21-25	Astronomie
26-30	21-25	-	26-30	Chance
31-35	26-35	26-30	31-35	Chant
36-45	36-40	31-40	36-45	Conduite d'attelage
46-50	41-50	41-45	46-50	Course à pied
51-55	51-55	46-50	51-55	Danse
-	56-60	-	56-60	Déplacement silencieux (rural)
56-60	61-65	-	-	Equitation
61-65	66-70	51-55	61-65	Escalade
66-70	-	56-65	66-70	Force accrue
71-75	71-75	66-70	71-75	Orientation
76-80	76-80	-	76-80	Préparation de poisons (végétaux)
81-85	81-85	71-75	81-85	Réflexes éclairs
86-90	86-90	76-90	86-90	Résistance accrue
91-95	91-95	91-95	91-95	Sixième sens
96-00	96-00	96-00	96-00	Vision nocturne

TABLE DES COMPETENCES INITIALES DES FILOUS

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-05	01-05	01-05	Acuité auditive
06-10	06-10	06-10	06-10	Acuité visuelle
11-15	11-15	11-15	11-15	Ambidextrie
16-20	16-20	16-20	16-20	Bagarre
21-25	21-25	21-25	21-25	Baratin
26-30	26-30	26-30	26-30	Chance
31-35	31-35	31-35	31-35	Chant
36-40	36-40	36-40	36-40	Corruption
41-45	41-45	-	-	Course à pied
46-50	46-50	41-45	41-45	Danse
51-55	51-55	-	46-50	Déplacement silencieux (rural)
56-60	56-60	-	51-55	Déplacement silencieux (urbain)
61-65	61-65	-	-	Equitation
66-70	66-70	46-50	56-60	Escalade
71-75	71-75	51-55	61-65	Esquive
76-80	76-80	56-60	66-70	Fuite
-	-	61-70	71-75	Force accrue
81-85	81-85	-	76-80	Réflexes éclairs
86-90	86-90	71-90	81-90	Résistance accrue
91-95	91-95	91-95	91-95	Sixième sens
96-00	96-00	96-00	96-00	Vision nocturne

TABLE DES COMPETENCES INITIALES DES LETTRES

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-05	01-05	01-05	Acuité auditive
06-10	06-10	06-10	06-10	Acuité visuelle
11-15	11-15	11-15	11-15	Alphabétisation
16-20	16-20	16-20	16-20	Ambidextrie
21-25	21-25	-	21-25	Astronomie
26-30	26-30	21-25	26-30	Baratin
31-35	31-35	26-30	31-35	Calcul mental
36-40	36-40	31-35	36-40	Chance
-	41-45	-	41-45	Chant
41-45	-	36-40	46-50	Conduite d'attelage
-	46-50	-	-	Course à pied
46-50	51-55	41-45	51-55	Cryptographie
51-55	56-60	46-50	56-60	Danse
-	61-65	-	61-65	Déplacement silencieux (rural)
56-60	-	51-55	66-70	Déplacement silencieux (urbain)
61-65	66-70	-	-	Equitation
-	-	56-60	-	Escalade
66-70	71-75	-	-	Etiquette
71-75	-	61-70	71-75	Force accrue
76-80	76-80	71-75	76-80	Fuite
81-85	81-85	76-80	81-85	Héraldique
86-90	86-90	-	86-90	Réflexes éclairs
91-95	91-95	81-95	91-95	Résistance accrue
96-00	96-00	96-00	96-00	Sixième sens

Exemple : Clem Shirestock est un jeune Forestier de 25 ans. A cet âge, nous remarquons qu'il bénéficie de 1D4 + 1 Compétences initiales. Nous tirons un 2 sur le dé - aussi Clem possède 3 Compétences initiales. En tant qu'Humain, il n'a pas de Compétences automatiques. En consultant la Table des Forestiers et, en tirant 18, 81 et 64, nous trouvons que Clem a déjà acquis Ambidextrie, Réflexes éclairs et Escalade. Elles sont notées sur la feuille de personnage.

• DOTATIONS •

Tous les personnages commencent leur nouvelle Carrière aventureuse avec une certaine quantité d'équipement, d'objets divers acquis dans leurs précédentes activités. Tous ces objets, ainsi que l'argent du personnage, constituent ses *Dotations.* Chaque Vocation apporte un certain équipement standard qui est décrit ici.

Guerriers : ils disposent de vêtements solides et pratiques, y compris un manteau capuchonné et des bottes. Ils portent une gibecière, un sac à dos ou un grand sac contenant : une chope d'étain et des couverts, un briquet et une couverture. Les Guerriers possèdent une arme simple, généralement une épée, encore que les joueurs puissent choisir une masse ou une hache selon leurs préférences. Ils disposent aussi d'un couteau passé à la ceinture ou caché dans une botte, ainsi qu'un casque pour se protéger. Enfin le personnage a droit à une bourse remplie de 3D6 Couronnes d'or.

Forestiers : Ils sont vêtus correctement, mais leurs habits sont poussiéreux et usés par les intempéries. L'habillement comprend un chapeau défraîchi, un manteau capuchonné et des bottes de cuir épais. Un sac en cuir ou un sac à dos contient 1D3 couvertures, des couverts, un briquet et une gamelle pour la cuisine. Une gourde est suspendue à une épaule tandis qu'une arme simple se balance à la ceinture (habituellement une épée, à moins que le joueur ne préfère une hache). Un petit couteau est porté dans sa gaine. Le personnage possède également une bourse ou une ceinture spéciale qui contient 3D6 Couronnes d'or.

Filous : Ils débutent le jeu avec des vêtements solides, quoique usés, dont une paire de bottes ou de souliers. Le personnage porte un couteau à la ceinture ou dans la botte et une bourse, bien dissimulée, contenant 3D6 Couronnes d'or.

Lettrés : Ils disposent de vêtements légers et convenables et de sandales ou chaussures souples. A la ceinture, ils portent d'un côté un couteau dans sa gaine et de l'autre une bourse lourde de 3D6 Couronnes d'or.

• DETERMINATION DE LA CARRIERE •

A l'intérieur de chaque grande Vocation, il existe un nombre de Carrières particulières qui permettent à la fois de limiter et de cerner plus précisément le passé du personnage, tout en lui conférant certaines Compétences et Dotations supplémentaires. Par exemple, un personnage à Vocation de Forestier peut avoir été *Pâtre* et donc disposer de Compétences telles que *Soins des Animaux* et *Emprise sur les Animaux,* ainsi que de l'équipement correspondant, tel une fronde et une musette (l'instrument de musique). Les joueurs ne peuvent pas choisir leur première Carrière comme ils l'ont fait pour leur Vocation, mais devront recourir à un jet de dés. Utilisez les tables ci-dessous pour déterminer la Carrière du personnage et consultez le paragraphe sur la *Description des Carrières de Base* pour plus de détails.

La première fois que vous jouez, la quantité de possibilités qui s'ouvre à vos personnages peut vous sembler impressionnante ; Comment peut-on arriver à lire et à se rappeler de tout cela ? La réponse est : vous ne pouvez pas ! Mais puisque la Carrière sera déterminée par un jet de pourcentage, les seules que vous aurez besoin de connaître sont celles que les joueurs tireront au sort pour leurs personnages. Avec le temps, vous maîtriserez mieux le jeu et vous saurez ce que vous devrez éliminer pour permettre aux joueurs de "piocher" librement leurs Carrières. Vous pourrez également concevoir la plupart de vos Personnages Non-Joueurs avec toutes sortes d'origines et de Carrières différentes. C'est ce qui fait la force de ce jeu.

A propos des Personnages Non-Joueurs (PNJ), il importe de garder à l'esprit que tous ne sont pas des aventuriers comme les Personnages-Joueurs (PJ). Pour certains PNJ, la description de la Carrière est celle de leur vie quotidienne -actuelle- et non l'épisode d'un passé révolu. De même, certains PJ peuvent conserver leur métier de tous les jours, tout en débutant leur vie aventureuse.

TABLE DES CARRIERES DE BASE DES GUERRIERS

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Carrière
01-05	01-10	-	-	Combattant embarqué
-	-	01-10	-	Combattant des tunnels
06-15	11-15	11-15	01-15	Domestique
16-20	16-25	16-20	16-25	Ecuyer
21-25	26-30	21-25	26-45	Garde
26-35	31-40	26-35	46-60	Garde du corps
36-40	41-50	36-40	61-65	Gentilhomme
41-45	-	41-45	-	Gladiateur
46-55	51-55	46-50	66-70	Hors-la-loi
56-65	-	51-55	71-75	Manouvrier
66-70	56-65	-	-	Matelot
71-80	66-75	56-65	-	Mercenaire
81-85	76-80	66-75	76-85	Milicien
-	-	76-85	-	Pourfendeur de Trolls
86-95	81-95	86-95	86-00	Soldat
96-00	96-00	96-00	-	Spadassin

TABLE DES CARRIERES DE BASE DES FORESTIERS

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Carrière
01-05	01-10	-	-	Batelier
06-15	11-20	-	01-15	Bûcheron
16-20	21-30	01-05	16-25	Chasseur
21-25	31-35	06-15	-	Chasseur de primes
26-30	36-40	16-20	26-30	Cocher
-	-	21-35	-	Courrier
31-40	41-50	36-40	31-40	Garde-chasse
41-45	51-55	-	-	Guide-convoyeur
46-50	56-60	41-50	41-50	Muletier
51-60	61-70	-	51-60	Pâtre
61-65	-	51-55	61-65	Patrouilleur rural
66-70	-	56-60	66-70	Péager
71-75	71-80	-	71-75	Pêcheur
76-80	81-90	-	-	Pilote
81-85	-	61-80	-	Prospecteur
86-90	-	81-90	76-90	Ratier
91-00	91-00	91-00	91-00	Trappeur

TABLE DES CARRIERES DE BASE DES FILOUS

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Carrière
01-05	01-05	-	01-05	Agitateur
06-15	06-20	01-05	06-15	Bateleur
16-25	21-25	06-10	16-20	Brigand
26-30	26-35	11-15	21-30	Colporteur
31-35	36-45	16-25	31-40	Contrebandier
36-40	-	26-35	41-45	Geôlier
41-50	46-50	36-40	46-50	Guide-racoleur
51-55	51-60	41-45	51-55	Joueur professionnel
56-65	-	46-50	56-60	Mendiant
-	61-70	-	-	Ménestrel
66-70	-	51-60	61-65	Pilleur de tombes
71-75	71-80	61-65	66-75	Raconteur
76-80	-	66-75	76-80	Trafiquant de cadavres
81-95	81-95	76-95	81-95	Voleur
96-00	96-00	96-00	96-00	Voleur de bétail

TABLE DES CARRIERES DE BASE DES LETTRES

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Carrière
01-05	01-05	01-10	01-10	Apothicaire
06-15	06-15	11-20	11-20	Apprenti Alchimiste
16-25	16-20	21-33	21-38	Apprenti Artisan
26-35	21-35	34-35	39-40	Apprenti Sorcier
36-40	-	36-40	41-45	Collecteur d'impôts
41-50	36-50	41-55	46-60	Commerçant
-	-	56-70	-	Engingneur
51-55	51-55	71-75	61-65	Estudiant
56-60	56-60	76-80	66-70	Estudiant en médecine
61-65	61-75	-	71-80	Herboriste
66-75	76-80	81-85	81-85	Initié
76-80	81-85	-	-	Magnétiseur
81-85	-	-	-	Ovate
86-90	86-95	86-90	86-90	Prédicateur
91-00	96-00	91-00	91-00	Scribe

Une fois que vous avez déterminé la Carrière de votre personnage, lisez sa description dans les pages suivantes. Cela vous donnera un aperçu de l'acquis de votre personnage et une idée plus précise sur ce que peut être sa personnalité. La Carrière représente les expériences vécues du personnage (maintenant, il est aventurier, bien sûr). Toutefois le joueur peut vouloir considérer que son personnage est toujours en activité, quand il n'est pas occupé à courir les routes. Ceci est particulièrement vrai pour les Carrières de Lettrés, où les personnages doivent continuer à étudier entre les aventures s'ils aspirent à devenir plus puissants.

Exemple : Clem Shirestock obtient 43 sur la colonne Humain de la table des Forestiers. Sa première Carrière était donc Guide-convoyeur.



• COMPETENCES SUPPLEMENTAIRES •

La description de la Carrière comprend des Compétences supplémentaires pour le personnage. Elles sont acquises immédiatement et peuvent être notées sur la feuille de personnage du joueur. Certaines Compétences exigent d'abord un jet de pourcentage, pour que le personnage puisse en disposer et ce tirage doit se faire maintenant. Si le joueur obtient un résultat, sur 1D100, égal ou inférieur au pourcentage de chance donné pour la Compétence, il peut la rajouter sur sa feuille.

Il est possible que le personnage possède déjà une Compétence obtenue à ce stade de la création. Ce peut être une Compétence automatique due à la race, par exemple. La plupart des Compétences ne peuvent être acquises qu'une seule fois. Au cas où une Compétence viendrait doubler l'une de celles que le personnage a déjà acquise elle serait tout simplement ignorée.

• DOTATIONS SUPPLEMENTAIRES •

La description de la Carrière comprend également un équipement supplémentaire pour le personnage. Il est acquis immédiatement et noté sur la feuille du joueur.

• POINT DE MAGIE •

Certains Lettrés ont la possibilité d'incanter des sorts. Pour ce faire, ils ont besoin de *Points de Magie.* Ceux-ci représentent l'énergie psychique que le personnage utilise pour lancer un sort. Si les Compétences supplémentaires de la Carrière de votre personnage comprennent *Incantation de sorts,* ce dernier aura besoin de Points de Magie. Voyez la **Section Magie** - *Carrières de Magicien* et/ou *de Prêtre* pour déterminer les Points de Magie avec lesquels votre personnage débutera le jeu.

• PLAN DE CARRIERE •

A chaque Carrière correspond un *Plan de Carrière* particulier. Celui ci représente le parcours, l'amélioration du personnage au fur et à mesure du temps passé à son travail et permet au joueur d'augmenter avec certitude ses Caractéristiques durant le jeu. Recopiez ces chiffres sur votre feuille à l'endroit réservé au Plan de Carrière. Il indiquera quelles Caractéristiques du personnage pourront être augmentées et de combien. Ceci n'est pas un bonus immédiat, la progression se fera durant le jeu. Les Plans de carrière sont relatifs aux Carrières des personnages et représentent leur potentiel à exploiter leurs origines en développant certains aspects de leur physique et de leur personnalité. Ne vous inquiétez pas sur la façon d'utiliser le Plan de Carrière pour l'instant, mais recopiez le simplement sur votre feuille de personnage pour référence.

• PROMOTION AUTOMATIQUE •

Les aventuriers sont supérieurs au commun des mortels - puisqu'ils sont destinés à devenir des héros. Pour illustrer cela, une première Promotion est "gagnée" maintenant et le joueur est autorisé à augmenter une de ses Caractéristiques de 1 point en ce qui concerne F, E et B, ou de 10% pour les autres. Une fois que le joueur a fait son choix, il doit remplir la ligne de *Profil Actuel* sur sa feuille en tenant compte de la Promotion. Une petite marque doit être faite sur la Caractéristique correspondante du Plan de Carrière, pour vous rappeler que la Promotion a été prise.

Exemple : *Nous avons déjà établi que Clem Shirestock était un Forestier et qu'il avait tiré sur la Table de Carrière des Forestiers son activité précédente, à savoir Guide-convoyeur. Le paragraphe sur cette Carrière nous fournit des Dotations et des Compétences supplémentaires, ainsi qu'un Plan de Carrière :*

Les Guides-convoyeurs sont des combattants expérimentés, employés pour la reconnaissance et le soutien des groupes et des armées itinérantes, à la recherche d'attaquants éventuels et autres problèmes. La plupart d'entre eux appuient leur réputation sur une connaissance parfaite des régions traversées. Leur liberté d'action est plus ou moins grande selon le groupe ou l'armée qu'ils servent et ils doivent être capable de se débrouiller seuls et de trouver à subsister dans le pays même. Occasionnellement, ils entreprennent de longues patrouilles le long de limites dangereuses ou dans des zones difficiles, opérant comme les Eclaireurs et recueillant des informations sur les dangers éventuels de la route, les mouvements de troupes et autres éléments.

Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

Compétences

Arme de spécialisation - Lasso
Déplacement silencieux en milieu rural
Equitation
Orientation
Pistage
Soins des animaux
75% de chances / Pictographie - des Eclaireurs ou des Bûcherons -(à chances égales pour chacun)

Dotations

Chemise de mailles
Bouclier
Arc ou arbalète avec ses munitions
Cheval, sellé et harnaché
Corde de 10 mètres

Débouchés

Bandit de grand chemin
Eclaireur
Mercenaire

Nous rajoutons ces Compétences et ces Dotations à celles déterminées précédemment et remplissons la ligne sur le Plan de Carrière comme il est montré sur l'exemple de feuille de personnage. Le personnage a droit à une Promotion Automatique avant de débuter le jeu, nous décidons de prendre +10% en CC pour consolider les aptitudes en combat rapproché de Clem. La partie consacrée au Profil sur la feuille de personnage de Clem correspond maintenant à ceci :

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

Plan de Carrière - Guide-convoyeur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	38	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

• RECAPITULATIF DE LA CREATION D'UN PERSONNAGE •

1 Décider de sa race, son sexe et son patronyme
2 Noter les langues parlées et toute Aptitude Raciale
3 Déterminer le Profil Initial
4 Calculer son âge
5 Prendre note de son Alignement
6 Déterminer ses Points de Destin
7 Choisir sa Vocation d'origine
8 Déterminer ses Compétences Initiales
9 Tirer au sort sa précédente Carrière
10 Recopier ses Dotations et ses Compétences Supplémentaires ainsi que son Plan de Carrière
11 Prendre une Promotion Automatique.

• CARRIERES DE BASE •

Ce chapitre comprend les détails complets sur toutes les Carrières de Base ; tout ce dont vous aurez besoin pour comprendre le rôle que votre nouveau personnage devra assumer. Rappelez vous cependant qu'une Carrière de Base n'est pas nécessairement la Carrière dans laquelle le personnage progresse actuellement, mais c'est plus une indication sur ce que le personnage a vécu jusqu'à présent, sur les origines des Compétences et de l'équipement recueillis sur sa route. Maintenant, le personnage peut être considéré comme un aventurier "professionnel", bien qu'il puisse aspirer à une Carrière Avancée. Les *Débouchés* sont les Carrières auxquelles le personnage peut prétendre après avoir accumulé suffisamment de Points d'Expérience - vous n'avez pas l'utilité d'en connaître plus pour le moment. Votre Maître de Jeu a une description complète de toutes les Carrières Avancées.

• LISTE ALPHABETIQUE DES CARRIERES DE BASE •

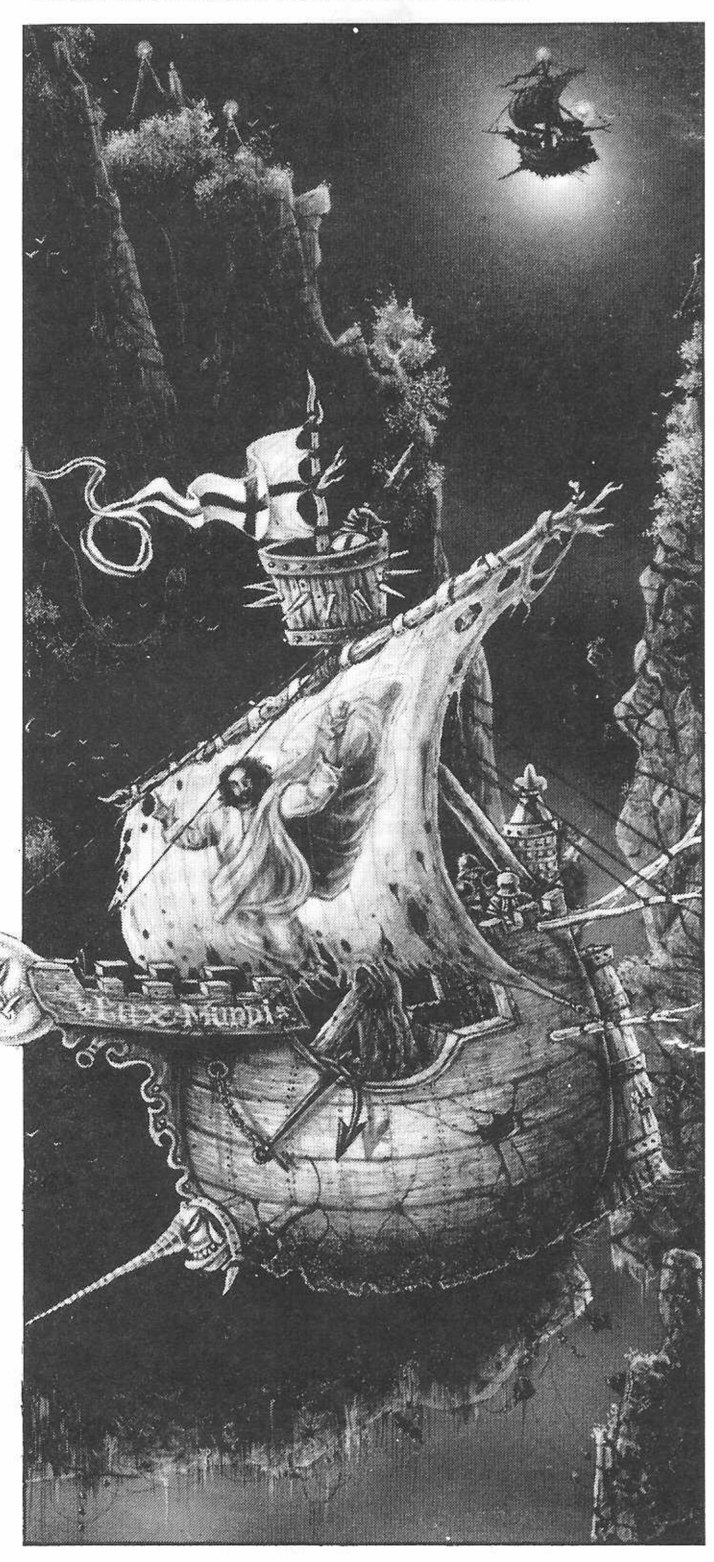
Agitateur
Apothicaire
Apprenti Alchimiste
Apprenti Artisan
Apprenti Sorcier
Bateleur
Batelier
Brigand
Bûcheron
Chasseur
Chasseur de primes
Cocher
Collecteur d'impôts
Colporteur
Combattant des tunnels
Combattant embarqué
Commerçant
Contrebandier
Courrier
Domestique
Ecuyer
Engingneur
Estudiant
Estudiant en médecine
Garde
Garde du corps
Garde-chasse
Gentilhomme
Geôlier
Gladiateur
Guide-convoyeur
Guide-racoleur
Herboriste
Hors-la-loi
Initié
Joueur professionnel
Magnétiseur
Manouvrier
Matelot
Mendiant
Ménestrel
Mercenaire
Milicien
Muletier
Ovate
Pâtre
Patrouilleur rural
Péager
Pêcheur
Pilleur de tombes
Pilote
Pourfendeur de Trolls
Prédicateur
Prospecteur
Raconteur
Ratier
Scribe
Soldat
Spadassin
Trafiquant de cadavres
Trappeur
Voleur
Voleur de bétail

• DESCRIPTIONS DES CARRIERES DE BASE •

Les descriptions suivantes expliquent aux joueurs les particularités de la Carrière dans laquelle leur personnage a commencé sa vie d'adulte. En plus de cette description et de son importance dans le Vieux Monde, sont fournies les informations suivantes :

Plan de carrière
Compétences
Dotations
Débouchés

Voir plus loin pour plus de détails concernant ces règles.



• AGITATEUR •



Les Agitateurs se font les défenseurs actifs des grandes causes. Pratiquement toutes les causes sont bonnes, depuis la défense des droits des Humains (ou des Elfes, des Nains ou encore des Halfelings) jusqu'à la remise en état des canaux d'évacuation. Inlassablement ils mènent campagne sur campagne afin de recruter des partisans, prennent la parole lors de réunions, distribuent des prospectus et baratinent quiconque s'enrôle. La plus grande satisfaction d'un Agitateur est de voir les autorités forcées à agir sous le poids de l'opinion publique. Certains Agitateurs sont réellement concernés et motivés par l'intérêt public, mais beaucoup y voient d'abord leurs propres intérêts - souvent le parti gagnant d'une controverse récompensera généreusement ses plus loyaux défenseurs. Il n'est pas rare que les droits civiques soient sérieusement égratignés par l'intervention d'un Agitateur, bien qu'ils puissent être aussi responsables d'une amélioration. Le fait qu'il puisse exister des fauteurs de troubles officieux de cette sorte montre à quel point le Vieux Monde est compliqué.

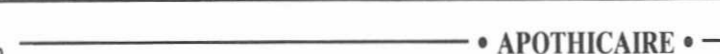
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10			+10				+10

Compétences :
- Alphabétisation
- Eloquence

Dotations :
- Veste en cuir
- Arme simple
- 2D10 prospectus pour diverses causes

Débouchés :
- Charlatan
- Démagogue
- Hors-la-loi



• APOTHICAIRE •



Les Apothicaires sont des spécialistes qui préparent et vendent les médecines prescrites par les Médecins. Dans beaucoup de cas, ils sont les pendants des Herboristes, fournissant des préparations minérales et chimiques plutôt que des remèdes à base de plantes. Leur métier leur apprend à reconnaître un grand nombre de substances exotiques et rares, et à connaître leurs propriétés thérapeutiques ou autres. C'est une profession qui demande beaucoup de savoir-faire, et nombre d'Apothicaires sont employés à demeure par de riches individus pour s'assurer que les meilleurs traitements leur seront dispensés rapidement. Malheureusement, l'Apothicaire fait souvent office de bouc émissaire quand le Médecin a échoué et beaucoup sont alors chassés de la ville, avec l'alternative d'offrir leurs services aux Hors-la-loi et bandits, ou de tenter l'aventure à travers les territoires sauvages du Vieux Monde.

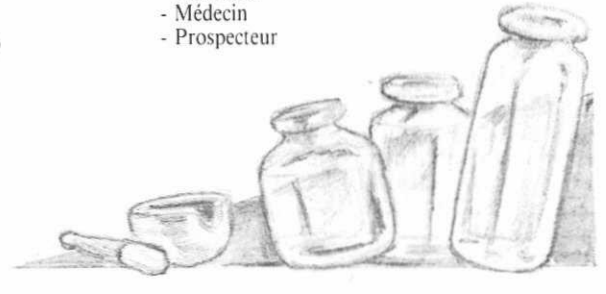
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1			+10		+10			

Compétences :
- Chimie
- Fabrication de drogues (chimiques)
- Immunité aux poisons
- Langage secret - Guilde
- Pathologie
- Préparation de poisons
- Traumatologie

Dotations :
- Pilon et mortier
- 1D6 petits pots en verre contenant diverses poudres et solutés

Débouchés :
- Apprenti Alchimiste
- Charlatan
- Médecin
- Prospecteur



• APPRENTI ALCHIMISTE •



La seule façon de devenir Alchimiste est de faire un apprentissage chez un maître expérimenté. Toutefois, la vie d'un Apprenti consiste trop souvent à trimer dur plutôt que de s'instruire. L'Apprenti est fréquemment traité comme un serviteur non rémunéré, et passe le plus clair de son temps à récurer le plancher et à faire les commissions, au lieu d'étudier assidûment l'art de l'alchimie. Il n'est pas surprenant, par conséquent, que seul un petit nombre d'Apprentis persévèrent suffisamment longtemps pour devenir des Alchimistes compétents.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1			+10		+10			

Compétences :
- Alphabétisation
- Evaluation
- Fermentation
- 50% / Chimie

Dotations :
Aucune

Débouchés :
- Alchimiste, Niveau 1
- Bateleur : Prestidigitateur
- Charlatan
- Faux-monnayeur
- Guide-racoleur
- Prospecteur
- Trafiquant de cadavres

• APPRENTI ARTISAN •



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+10		+10			+10		

Tous les Artisans apprennent leur métier en apprentissage. Comme Apprentis, ils étudient les Compétences nécessaires à leur profession, tout en subvenant à leurs besoins. Hélas, ils travaillent encore trop souvent pendant de longues heures contre une petite gratification et sont chargés de toutes les corvées déplaisantes et serviles, quand ils n'ont pas la malchance de tomber sur un maître hargneux, ivrogne et/ou incompétent. Les Apprentis qui quittent leur maître avant d'avoir fini leur apprentissage n'ont pas de métier et beaucoup deviendront vagabonds ou aventuriers pour espérer connaître autre chose de la vie.

Compétences :
- Conduite d'attelage
- 25% / Force accrue
- 25% / Résistance accrue

Métiers :
Les apprentis sont formés à exercer un métier particulier. Utilisez la table donnée dans la Carrière Avancée de *Maître-Artisan* pour déterminer celui du personnage. Tous les apprentis ont 25% de chances d'avoir UNE compétence relative à leur métier.

Dotations :
- Arme simple
- Outils appropriés à la Compétence du métier (seulement si le personnage possède une Compétence de son métier).

Débouchés :
- Brigand
- Garde du corps
- Maître-Artisan (même métier uniquement)

• APPRENTI SORCIER •



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1			+10		+10		+10	

L'apprentissage d'un Sorcier est long et périlleux. En devenant Apprentis, les aspirants Sorciers doivent s'attendre à faire de longues heures de travaux domestiques, en contrepartie de leur hébergement, et occasionnellement leur initiation à la magie. Beaucoup d'Apprentis se lassent de récurer les planchers, d'être aux ordres de leur maître comme un vulgaire serviteur, et partent avant de terminer leur formation.

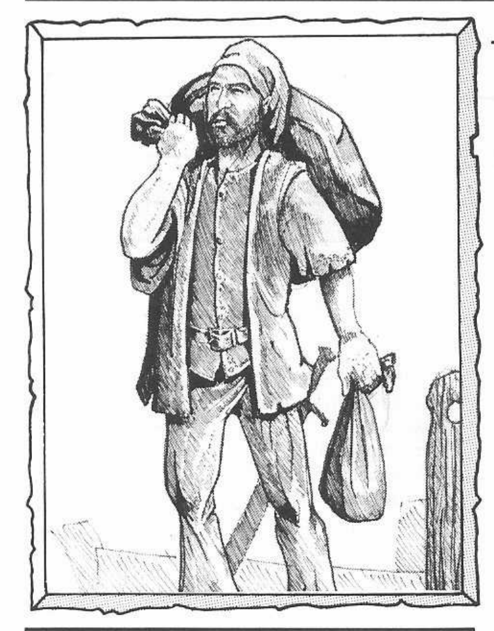
Compétences :
- Alphabétisation
- Incantations (Magie mineure seulement)
- Langage secret - Classique
- Langue hermétique - Magikane
- 50% / Connaissance des parchemins

Points de Magie
2D4 pour les Humains et les Elfes
1D4 pour les Nains et les Halfelings

Dotations :
Aucune

Débouchés :
- Bateleur : Prestidigitateur
- Charlatan
- Guide-racoleur
- Joueur professionnel
- Pilleur de tombes
- Sorcier, Niveau 1
- Trafiquant de cadavres

• BATELIER •



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10					+10		

Le Vieux Monde est riche de nombreuses installations côtières, et les voies fluviales sont aussi importantes que les routes en ce qui concerne le commerce et les transports. Le Batelier a le même rôle sur l'eau que le Cocher sur les routes, c.a.d. transporter des passagers et des marchandises d'un endroit à un autre et éviter la rencontre indésirée des bandits et des autorités. Non seulement donc, les Bateliers se doivent d'être de bons marins et de bons navigateurs, mais ils doivent être capable également de s'occuper de leurs passagers et de leur cargaison, car certaines voies commerciales traversent des régions sauvages et dangereuses.

Compétences :
- Canotage
- Natation
- Orientation
- Pêche
- Potamologie
- 50% / Force accrue
- 25% / Construction navale
- 25% / Endurance à l'alcool

Dotations :
- Veste en cuir
- Arme simple
- Barque (amarrée à proximité)

Débouchés :
- Contrebandier
- Hors-la-loi
- Matelot

• BATELEUR •

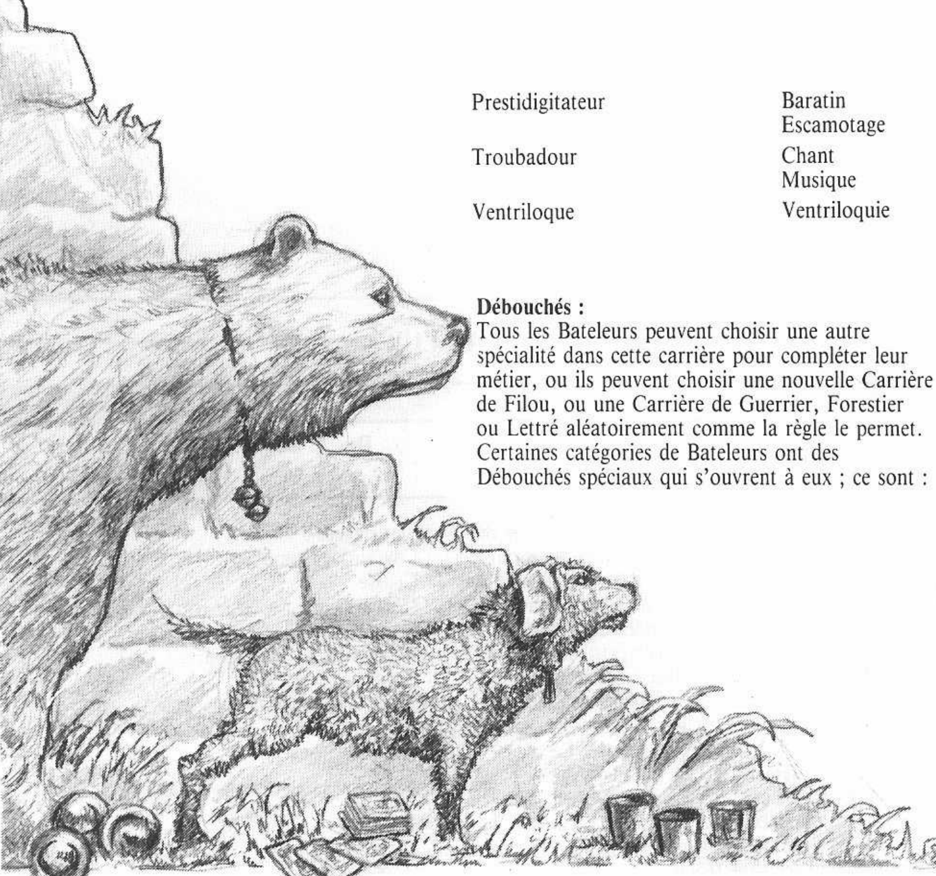


Les Bateleurs gagnent leur vie en proposant des spectacles et des divertissements dans les cités, villages et palais du Vieux Monde. Ils voyagent beaucoup, que ce soit en petites troupes ou seuls, se produisant là où ils pensent avoir une chance de gagner quelque argent, ou au moins d'être payés d'un repas et d'un lit pour la nuit. Seul un très petit nombre d'entre eux deviennent suffisamment célèbres pour s'attirer les faveurs de la noblesse, tandis que les autres vivent plus ou moins comme des vagabonds, se produisant où et quand ils le peuvent avant d'être expulsés par les gardes soupçonneux de la ville.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2			+10					+10

Bateleur :	Compétences	Dotations
Acrobate	Acrobatie	
Acteur	Comédie	
Artiste de l'évasion	Evasion	1D4 mètres de chaîne 1D4 cadenas
Barbouilleur de trottoir	Art	1D6 morceaux de craies de couleur
Bouffon	Bouffonneries	
Chanteur	Chant	
Cracheur de feu	Pyrophilie	Bouteille de mélange spécial
Diseur de bonne aventure	Chiromancie	
Fantaisiste	Humour Sens de la répartie	
Funambule	Acrobatie Escalade	6 mètres de corde
Homme fort	Musculation	
Hypnotiseur	Hypnotisme	Amulette en argent (en pendentif)
Imitateur	Imitation	
Jongleur	Jonglerie	6 balles en bois
Lanceur de couteaux	Spécialisation - Armes de jet	6 couteaux de lancer
Lutteur de foire	Lutte	
Montreur d'animaux	Dressage Soins des animaux	Ours, cheval ou 1D4 chiens dressés (chance égale pour chacun)
Poète	Eloquence	1D4 livres parmi les suivants : * Chansons de l'antique Albion * Le pauvre berger et Autres contes * Le recueil des stances héroïques * La saga de Rothnickson * La mort de Rothnickson * La complainte de Rothnickson
Prestidigitateur	Baratin Escamotage	3 gobelets de bois et 3 balles Jeu de cartes
Troubadour	Chant Musique	Luth, trompe ou tambour (chance égale pour chacun)
Ventriloque	Ventriloquie	Poupée de chiffon



Débouchés :
Tous les Bateleurs peuvent choisir une autre spécialité dans cette carrière pour compléter leur métier, ou ils peuvent choisir une nouvelle Carrière de Filou, ou une Carrière de Guerrier, Forestier ou Lettré aléatoirement comme la règle le permet. Certaines catégories de Bateleurs ont des Débouchés spéciaux qui s'ouvrent à eux ; ce sont :

Bateleur	Carrières Avancéess possibles
Acrobate	Aucune - mais peut faire une Carrière de Base de Voleur
Diseur de bonne aventure	Charlatan
Fantaisiste	Démagogue
Funambule	Aucune - mais peut entamer une Carrière de Base de Voleur
Homme fort	Racketteur
Hypnotiseur	Aucune - mais peut entamer une Carrière de Base de Magnétiseur
Lutteur de foire	Racketteur
Prestidigitateur	Charlatan
Troubadour	Aucune - mais peut entamer une Carrière de Base de Ménestrel



• BRIGAND •

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10							

Les Brigands et les Coupe-jarrets sont une menace dans les villes et sur les routes. Ils agissent en groupe, en attirant dans des guets-apens les voyageurs ou passants désarmés. Ils préfèrent éviter de verser le sang, sauf si nécessaire, mais combattent férocement bien qu'ils tendent le plus souvent des embuscades avec un avantage en nombre d'au moins deux contre un. La plupart se contentent de mettre leurs victimes hors de combat en les assommant, mais il y a ceux -plus connus sous le nom de Coupe-jarrets- qui tuent toujours ceux qu'ils dévalisent.

Compétences :
- Coups assommants
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)

Dotations :
- Capuchon ou masque
- Veste en cuir
- Arc ou arbalète avec munitions
- Gourdin
- 25% / Bouclier

Débouchés :
- Bandit de grand chemin
- Garde du corps
- Hors-la-loi
- Marchand d'esclaves
- Racketteur
- Receleur



• BUCHERON •

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10					+10		

Les Bûcherons résident dans les grandes forêts du Vieux Monde. Ils vivent de l'abattage et de la coupe du bois. Le Bûcheron doit aussi savoir reconnaître et éliminer la vermine qui menace les arbres. La majorité travaillent sur les terres de Gentilshommes, mais les plus entreprenants œuvrent pour leur compte personnel en bordure des forêts, vendant du bois de construction ou préparant de nouveaux sites. Beaucoup d'entre eux réalisent que leur savoir-faire peut leur rapporter davantage comme aventuriers, dans les coins les plus reculés du Vieux Monde.

Compétences :
- Camouflage rural
- Déplacement silencieux (rural)
- Identification des plantes
- Langage secret - Forestier
- Pictographie - Bûcheron
- Piégeage
- Pistage
- Reconnaissance des pièges
- Spécialisation - Armes à 2 mains

Dotations :
- Veste en cuir
- Hache de bûcheron

Débouchés :
- Eclaireur
- Hors-la-loi
- Ovate



• CHASSEUR •

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
		+20	+1		+2	+10						+10	

La chasse est l'une des plus anciennes activités du Vieux Monde. Le Chasseur est capable de suivre et, le plus souvent, de pressentir la direction qu'un animal a pris avec une inquiétante précision et de le tuer proprement. Les habitudes des bêtes sauvages sont une partie de leur existence ; ils ont une affinité peu ordinaire avec les créatures sauvages et leur milieu. Le Chasseur semble renfrogné et taciturne, mais c'est surtout à cause de son style de vie solitaire et réservé. Les Chasseurs se démarquent du commun des Occidentaux. Ils sont vêtus habituellement des peaux des animaux qu'ils tuent ; cela leur confère une valeur symbolique, autant qu'une protection efficace dans les pays froids.

Compétences :
- Camouflage rural
- Chasse
- Déplacement silencieux (rural)
- Langage secret - Forestier
- Pictographie - Bûcheron
- Pistage
- 25% / Immunité aux poisons

Dotations :
- Arme simple
- Arc ou arbalète avec munitions

Débouchés :
- Eclaireur
- Hors-la-loi
- Ovate

• CHASSEUR DE PRIMES •



Les Chasseurs de primes vivent en traquant les criminels recherchés, malfaiteurs et autres indésirables pour les remettre aux mains de la Justice. Ils s'attaquent à toutes les sortes de criminels, ce qui fait d'eux un maillon important de la civilisation du Vieux Monde. Les récompenses sont offertes par les souverains, les guildes ou les conseils locaux, pour se débarrasser des brigands, des bandes de Gobelins déchaînés et autres fauteurs de trouble. Occasionnellement, il arrive que des races ou des clans entiers soient décrétés hors-la-loi et mis à prix et que, pendant quelque temps, toute une région soit infestée de Chasseurs de primes accourus des territoires alentours. Les Chasseurs de primes sont des combattants expérimentés capables de traquer leurs proies sans perdre leur piste ; car ils sont d'un caractère obstiné, dur et cynique. Ce sont des tueurs professionnels dans le vrai sens du terme, qui n'hésitent pas en dernier ressort à employer tous les moyens, s'ils justifient la fin, pour réussir. Ce sont des solitaires par nature, qui ne se fient à personne et qui ne recherchent la compagnie des autres qu'à partir du moment où elle sert leurs intérêts. Les gens de basse condition les considèrent avec peur et défiance, depuis que l'on sait qu'ils n'hésitent pas à s'occuper des pauvres paysans quand leurs victimes leur échappent. Les autorités les voient comme un mal nécessaire, mais les accueillent froidement.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10					+10		

Compétences :
- Coups puissants
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Filature
- Pistage
- Spécialisation - Filet
- Spécialisation - Lasso
- 50% / Adresse au tir

Dotations :
- Chemise de mailles
- Arme simple
- Arc ou arbalète avec munitions
- Filet
- Corde
- 1D4 paires de menottes

Débouchés :
- Assassin
- Brigand
- Franc-archer
- Marchand d'esclaves
- Mercenaire
- Spadassin

• COCHER •



Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10					+10		

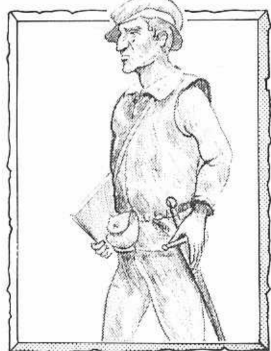
Voyager sur les routes du Vieux Monde est hasardeux et ceux qui en font leur métier ne sont pas n'importe qui. Le Cocher - qui risque sa vie quotidiennement - doit faire face à de nombreuses difficultés ; les routes sont dangereuses car très mal entretenues et les voyageurs peuvent s'attendre à faire de mauvaises rencontres telles que des bandes organisées, Bandits de grand chemin, Péagers irascibles et Patrouilleurs inquisiteurs, sans parler du monstre de passage ou de la bande de Gobelins en maraude. C'est le travail peu enviable du Cocher de mener passagers et cargaison en lieu sûr "contre vents et marées", et d'acheminer les messages officiels ou leurs porteurs quand on les sollicite. Peu de Cochers restent dans cette profession suffisamment longtemps pour bénéficier de la pension accordée par la Guilde des conducteurs d'attelage et certains préfèrent employer leurs talents à une vie d'aventures.

Compétences :
- Conduite d'attelage
- Equitation - Cheval
- Musique - Cornet
- Soins des animaux
- Spécialisation - Tromblon

Dotations :
- Chemise de mailles
- Arme simple
- Tromblon
- 1D6 charges de poudre et munitions
- Cornet

Débouchés :
- Bandit de grand chemin - Eclaireur

• COLLECTEUR D'IMPOTS •



Les Collecteurs d'impôts sont probablement les citoyens les moins populaires du Vieux Monde. Qu'importe la bienveillance des gouvernements, ou la résignation des résidents, toujours est-il que personne n'aime payer ses impôts et que le Collecteur fait les frais du ressentiment général. Ils constituent malgré tout une branche nécessaire du service civil et aucun régime ne pourrait survivre longtemps sans eux. Pourtant, les Collecteurs de taxes n'ont que peu de satisfaction à accomplir leur tâche et ils sont rarement bien payés. Ceci explique que certains d'entre eux se laissent inévitablement corrompre, alors que d'autres, dans l'espoir d'une hypothétique promotion, restent d'une intégrité scrupuleuse.

Plan de Carrière

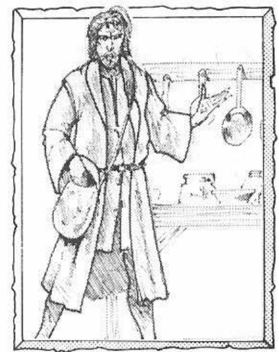
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10				+2	+10				+10	+10		

Compétences :
- Alphabétisation
- Baratin
- Calcul mental
- Numismatique
- 50% / Législations
- 20% / Détournement de fonds

Dotations :
- Veste en cuir
- Arme simple
- Boulier
- Matériel d'écriture
- 1D6 Couronnes d'or

Débouchés :
- Agitateur
- Avoué (seulement s'il possède la Compétence Législations)
- Hors-la-loi
- Marchand
- Milicien
- Patrouilleur rural
- Voleur (Rogneur ou Escroc)

• COLPORTEUR •



Peu de villages possèdent leurs propres boutiques ou comptoirs de commerce ; aussi tous sont dépendants du Colporteur, insignifiant marchand ambulant. Après avoir acheté des marchandises facilement transportables sur les marchés aux divers Artisans et Marchands, le Colporteur voyage d'un village à l'autre, vendant ses produits tout en diffusant les nouvelles et potins de la ville. Le chargement du Colporteur est constitué de tout ce qui peut se transporter facilement, tels des pots, casseroles, accessoires de vêtements, bourses, épingles, couteaux, etc. Dans les régions plus peuplées, les Colporteurs sont souvent patentés et peuvent avoir leur propre Guilde chargée de protéger leurs intérêts et de décourager d'éventuels concurrents d'empiéter sur leurs prérogatives. Beaucoup ont une vie de nomade et croient résolument dans la fraternité de leur profession, même s'ils sont de races différentes et qu'ils n'ont ni culture, tradition ou langage en commun. Beaucoup acquièrent des connaissances d'Herboriste. A peu près tout le monde se méfie d'eux, spécialement les Gardes et les Patrouilleurs ruraux.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10							+10

Compétences :
- Baratin
- Commerce
- Conduite d'attelage
- Connaissance des plantes
- Evaluation
- Pictographie - Colporteur
- Soins des animaux
- Spécialisation - Armes de poing
- 10% / Astronomie

Dotations :
- Chariot et cheval
- Matelas et 1D4 couvertures (dans le chariot)
- 1D4 grands sacs contenant chacun:
  * 1D4 gamelles et casseroles
  * 3D6 couteaux de cuisine
  * 1D6 x 100 épingles
  * 1D6 rouleaux de tissu de couleur
- Lanterne
- Ballot contenant : briquet, 4 couvertures, corde de 10 m



Débouchés :
- Commerçant
- Garde du corps
- Hors-la-loi
- Receleur
- Trappeur

• COMBATTANT DES TUNNELS •

Les incursions du Chaos dans les Montagnes du Bout-du-Monde ont ravagé nombre de Forteresses Naines et, au cours des siècles, les autres ont été abandonnées. Contre cela, les Nains se sont défendus pour maintenir leur existence au travers des siècles, en formant des armées de guerriers experts dans le combat souterrain. La grande majorité de ces Combattants des tunnels sont des Nains, excepté les quelques Humains engagés à titre de mercenaires, avides des récompenses prélevées sur le trésor des Nains. Depuis quelques années, comme le déclin des Nains s'est poursuivi, on trouve même des Halfelings Combattants des tunnels, car les primes sont souvent importantes.

Note : Seuls les Nains peuvent faire une Carrière initiale de Combattant des tunnels.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+1	+1	+2	+10	+1		+10		+10		

Compétences :
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Escalade
- Esquive
- Orientation (sous terre uniquement)

Dotations :
- Cotte de mailles
- Bouclier
- Arbalète avec munitions
- Grappin avec 10 mètres de corde
- Gourde

Débouchés :
- Chef-Sapeur (Nains seulement)
- Contrebandier
- Pilleur de tombes

• COMBATTANT EMBARQUE •



Le Combattant embarqué est à la fois un marin et un Guerrier qui navigue à bord de navires civils ou militaires, pour prévenir d'éventuelles attaques de pirates. Sur les vaisseaux de guerre, il existe des "matelots-recruteurs", qui sont une source de peur dans les villes côtières. Les malheureux, recrutés contre leur gré, peuvent racheter leur liberté, mais -le plus souvent- ils devront accomplir un service difficile et dangereux pendant cinq années à bord d'un navire de guerre. Cet aspect de leur condition fait des Combattants embarqués une bande redoutée et mise à l'écart par le reste de la communauté du navire, même s'ils accomplissent un travail rigoureux et des plus dangereux. Beaucoup de Capitaines de navires, qui ont fait prisonniers de tels Combattants lors d'une prise donneront l'ordre de les "passer par la planche" ; après leur avoir toutefois proposé de les prendre à leur service.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10	+1				+10		

Compétences :
- Canotage
- Coups assommants
- Coups puissants
- Désarmement
- Endurance à l'alcool
- Esquive
- Langage secret - jargon des batailles
- 25% / Natation

Dotations :
- Chemise de mailles
- Bouclier
- Arc ou arbalète avec munitions
- Grappin et 10 mètres de corde

Débouchés :
- Brigand
- Capitaine de navire
- Capitaine mercenaire
- Chasseur de primes
- Chef-Balistaire
- Marchand d'esclaves



• COMMERCANT •

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10				+1					+10			+10

Il y a suffisamment de monde dans les grandes villes et les cités, pour que les Commerçants puissent installer une petite boutique ou un étalage sur le marché. Ainsi, à la différence de ces vagabonds de Colporteurs, le Commerçant attend que le client vienne à lui. Certains pourront se constituer une véritable petite fortune, avec plusieurs magasins et un statut social très proche de celui des petits Marchands. Généralement, cependant, la vie du Commerçant est des plus monotones, animée seulement par des vols occasionnels ou la visite peu courtoise des Racketteurs. Il n'est pas étonnant que les Commerçants décident parfois de courir l'aventure, en quête d'une vie plus excitante et de rapides profits.

Compétences :
- Commerce
- Evaluation
- Numismatique
- 25% / Baratin
- 25% / Législations

Dotations :
- Gilet en cuir
- 2D6 Couronnes d'or

Débouchés :
- Marchand
- Receleur
- Voleur (Rogneur)





• CONTREBANDIER •

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10							+10

La plupart des grandes voies maritimes et terrestres empruntées par les marchands sont soumises à des droits et à des taxes ; aux limites des pays, villes, fiefs - en fait à chaque endroit où les autorités locales ont décidé de taxer la circulation des marchandises. Dans les grands ports, presque tout ce qui entre ou qui sort est imposé de la même manière. Pour éviter de payer ces charges supplémentaires, certains esprits déterminés s'occupent de faire passer les marchandises en fraude. Dans certains villages côtiers éloignés, la population entière se consacre à cette activité tout à fait ouvertement. Les Contrebandiers sont souvent des gens très respectables qui ont trouvé la façon de déjouer les lois. Il existe aussi des contrebandiers amateurs que les professionnels considèrent plus comme des commerçants libéraux que comme de véritables criminels.

Compétences :
- Canotage
- Conduite d'attelage
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- 50% / Endurance à l'alcool
- 50% / Langage secret - jargon des voleurs
- 25% / Langue étrangère

Dotations :
- Veste en cuir
- Arme simple
- Barque (amarrée à proximité)
- Charrette avec cheval

Débouchés :
- Matelot
- Pilote
- Receleur



• COURRIER •

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+1	+20		+1	+1	+1	+10		+10			+10		

Les Forteresses Naines des Montagnes du Bout-du-Monde sont reliées entre elles par des kilomètres de galeries souterraines. Les correspondances sont assurées par l'intermédiaire de Courriers : de jeunes Nains spécialement entraînés qui risquent leur vie pour acheminer des messages d'une forteresse à une autre. Depuis quelques siècles, comme les Forteresses Naines tombent de plus en plus aux "pattes" des gobelinoïdes, les conditions de vie du Courrier se sont dégradées. Ils sont forcés de prendre fréquemment des itinéraires détournés, ce qui est lourd de conséquences quand les gobelinoïdes découvrent les galeries. Souvent aussi, les Courriers doivent sortir des souterrains et franchir les montagnes et vallées à l'air libre.

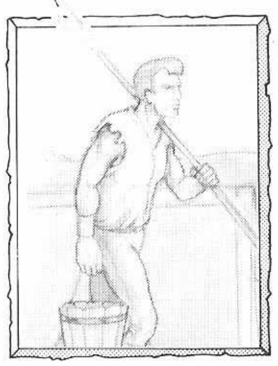
Note : *Seuls les Nains peuvent devenir Courriers.*

Compétences :
- Course à pied
- Fuite
- Orientation
- Reconnaissance des pièges
- 75% / Déplacement silencieux (urbain)
- 50% / Sixième sens
- 25% / Pistage

Dotations :
- Vêtements très amples (à dessein)
- Chaussures de course
- Serre-tête

Débouchés :
- Combattant des tunnels
- Eclaireur

• DOMESTIQUE •



Les Domestiques ne sont pas vraiment la classe la plus basse de la société ; après tout, il existe aussi les esclaves. Mais pour tous ces garçons d'écurie, filles de cuisine ou de salle, une vie aventureuse peut sembler un rêve à portée de main. Ces malheureux passent leur temps à exécuter les tâches les plus ingrates et les plus dégradantes que leur imposent les membres les plus anciens de la domesticité. Bien qu'il soit possible pour un Domestique, à force de labeur et après plusieurs années de service, de monter dans la hiérarchie pour obtenir une place plus convoitée comme maître d'hôtel ou intendant, nombreux, parmi les plus entreprenants, sont ceux qui quittent le service de leur maître à la recherche d'une vie plus excitante.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10				+2	+10						+10	

Compétences :
- Esquive
- 25% / Baratin
- 25% / Conduite d'attelage
- 25% / Etiquette
- 25% / Héraldique
- 25% / Soins des animaux
- 10% / Cuisine
- 10% / Equitation - Cheval

Dotations :
- Gourdin
- 3D6 Pistoles d'argent
- 25% / Livrée (tenue de bonne qualité aux armes de son maître)

Débouchés :
- Agitateur
- Garde-chasse
- Scribe
- Voleur



• ENGINGNEUR •



Les Nains Engingneurs sont très recherchés à peu près partout dans le Vieux Monde, car ce sont les seuls capables d'élaborer les machines merveilleuses de leur temps. La Guilde des Engingneurs Nains est une corporation puissante mais très secrète. Sa structure, ses lois et les étranges et parfois détestables rituels qui la régissent, reposent sur les bases de traditions séculaires. Elle a une profonde méfiance de tout ce qui est innovation et invention - la Guilde ne garde que ce dont elle est sûr, c.-à-d. ce qu'elle a essayé quelques siècles auparavant. A cause de cet état d'esprit, et parce que la Guilde tient ses membres sous une surveillance étroite et constante, il n'est pas rare que de jeunes Nains imaginatifs et inventeurs la quittent, ou soient chassés de ses rangs, et recherchent un emploi ou un patronage dans le monde extérieur. Pour des raisons historiques, le terme employé pour désigner de tels individus est "Capon", mais il est peu raisonnable de les appeler ainsi en face. On retrouve ces Capons au service de riches patrons du Vieux Monde. La Guilde s'inquiète de plus en plus de voir ainsi son autorité et sa position s'effriter inexorablement. Membres de la Guilde et Capons se considèrent respectivement avec une indifférence teintée de mépris.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2			+10		+10			

Compétences :
- Alphabétisation
- Conduite d'attelage
- Pictographie - Guilde des Engingneurs Nains
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges
- Technologie
- Travail du bois
- Travail du métal
- 50% / Métallurgie

Note : Comme il est précisé dans le paragraphe *Compétences automatiques,* tous les Nains possèdent la Compétence *Exploitation Minière.* Dans le cas des Engingneurs, cette Compétence est renforcée ; ils disposent donc d'un bonus de +20% sur les Tests de Construction, ainsi qu'un +20% sur les Tests de Recherche pour trouver des portes secrètes en sous-sol.

Dotations :
- Veste en cuir
- Arme simple
- Hachette
- Sac d'outils
- 1D4 marteaux et 1D6 x 10 clous
- 1D4 ciseaux à froid
- Pic
- Scie
- 1D6 pointes de fer
- Tenailles
- Pinces
- Filin métallique : 10 m
- Bague portant le symbole de la Guilde (sauf pour les Capons)

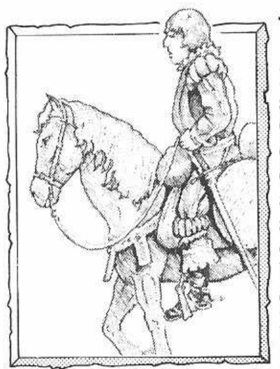
Note : *Seuls les Nains peuvent devenir Engingneurs.*

Débouchés :
- Apprenti alchimiste
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier
- Chef-Sapeur
- Combattant des tunnels
- Maître-Artisan (Menuisier ou Maçon)

Ndt : Un engingneur est, en fait, un ingénieur, mais nous avons préféré lui donner un nom plus conforme au Vieux Monde.



• ECUYER •



Les Ecuyers sont les serviteurs des Gentilshommes et des Chevaliers errants, même s'il apparaît que leur statut ne les différencie pas beaucoup de celui de simple Domestique. L'Ecuyer a la charge de veiller à l'entretien de la monture et de l'armure de son maître et de satisfaire à ses autres besoins. Pour beaucoup de Gentilshommes sans titre -les cadets de nobliaux de campagne- cette fonction fait partie de leur éducation de Chevalier, bien que souvent ce ne soit qu'un "apprentissage" symbolique avant qu'il recoivent leur ordination d'un Gentilhomme ou d'un plus haut personnage.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10	+1		+10				+10

Compétences :
- Coups puissants
- Dressage
- Equitation - Cheval
- Esquive
- Etiquette
- Héraldique
- Soins des animaux

Dotations :
- Chemise de mailles
- Bouclier
- Petit cheval, sellé et harnaché

Débouchés :
- Capitaine mercenaire
- Chevalier errant

• ESTUDIANT •



Beaucoup d'Estudiants reçoivent un enseignement formel dans les établissements universitaires du Vieux Monde. De ce fait, ils ont la possibilité d'apprendre beaucoup de nouvelles compétences, et d'accéder à une variété de carrières lucratives et respectables. En dépit de cela, beaucoup d'Estudiants ont tendance à délaisser ces opportunités pour élargir leurs activités sociales et développer des appétits moins intellectuels.

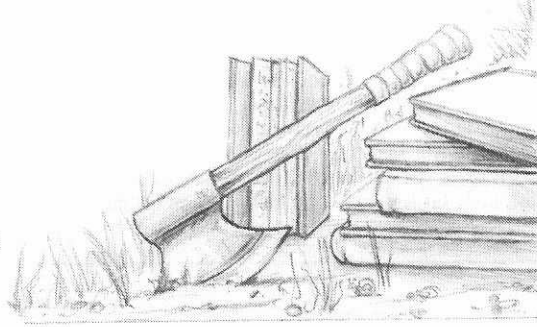
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+10				+10	+10		+10

Compétences :
- Alphabétisation
- Langage secret - Classique
- Langue hermétique - Magikane
- 25% / Endurance à l'alcool
- 20% / Histoire
- 10% / Astronomie
- 10% / Cartographie
- 10% / Identification des plantes
- 10% / Langue étrangère
- 10% / Numismatique

Dotations :
- Arme simple
- 1D3 livres de références correspondants à chacune des éventuelles Compétences de connaissance
- Matériel d'écriture

Débouchés :
- Agitateur
- Avoué
- Erudit
- Guide-racoleur
- Navigateur
- Voleur



• ESTUDIANT EN MEDECINE •



Après l'armée et l'église, la Carrière la plus populaire parmi la jeunesse relativement aisée, est celle de Médecin. Celui qui a du talent -ou simplement une réputation- peut amasser une petite fortune grâce à la recommandation de la noblesse. Comme pour la plupart des Carrières de Lettrés, la seule façon de devenir Médecin est de se faire disciple d'un praticien déjà établi. Les Médecins cependant ne prennent pas d'apprentis ; au lieu de cela, les individus renommés ou retirés enseignent leur savoir à des groupes d'Estudiants qui leur payent des honoraires. Beaucoup d'hôpitaux et de facultés dans les grandes cités s'occupent de dispenser cet enseignement. Il faut plusieurs années de travail et beaucoup de volonté pour devenir enfin Médecin et tous les Estudiants n'y parviennent pas.

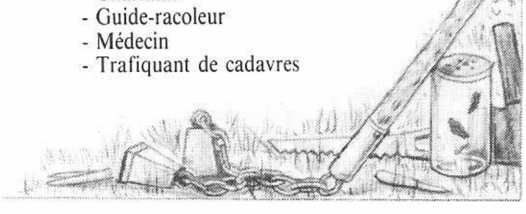
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+10				+10	+10		

Compétences :
- Alphabétisation
- Connaissance des parchemins
- Langage secret - Classique
- 50% / Fabrication de drogues
- 50% / Pathologie
- 50% / Préparation de poisons
- 50% / Traumatologie

Dotations :
- Arme simple
- Trousse de secours
- Jarre contenant 1D6 sangsues

Débouchés :
- Charlatan
- Guide-racoleur
- Médecin
- Trafiquant de cadavres



• GARDE •



Les Gardes sont employés dans toutes les villes du Vieux Monde, pour faire fonction de policiers. Leur travail consiste à patrouiller dans les rues et à intervenir en cas de problèmes. Ils sont chargés de faire appliquer la loi en général et de maintenir l'ordre, comme de régler les situations imprévues. Les Gardes sont employés par les autorités locales et leurs pouvoirs varient selon les lieux ; dans beaucoup de villes ils sont absolus (spécialement envers les pauvres et les sans défense). C'est le lot du Garde d'être impopulaire auprès des gens des villes et des cités ; ils sont recrutés dans les bas-fonds pour combattre les bas-fonds. Rares, parmi eux, sont les vrais fervents des lois et, ironiquement, ce sont généralement ceux-là qui abandonnent cette lutte inégale pour chercher l'aventure ailleurs.

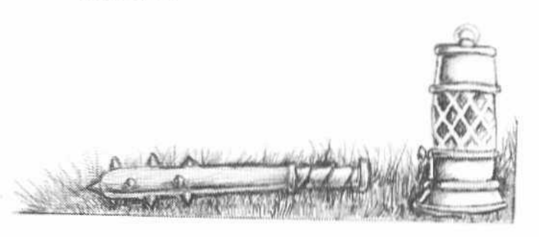
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

Compétences :
- Coups assommants
- Coups puissants

Dotations :
- Gourdin
- Lanterne et perche
- 25% / Chemise de mailles
- Veste en cuir (si le personnage n'a pas de chemise de mailles)

Débouchés :
- Capitaine mercenaire
- Champion de justice
- Chasseur de primes
- Patrouilleur rural (Halfelings exceptés)
- Racketteur



• GARDE DU CORPS •



Le Vieux Monde est un monde dangereux, spécialement si vous passez pour être franc de paroles, impopulaire, puissant ou riche. Depuis que de plus en plus de gens correspondent à ces signalements, il n'est plus surprenant qu'une catégorie de protecteurs professionnels ait fait son apparition pour répondre à la demande. Souvent les Marchands et les Gentilshommes entretiennent un groupe de Gardes du corps qui les protègent de ceux qui voudraient leur faire un mauvais sort, et les débarrassent des Mendiants et autres canailles rencontrés sur leur route. La nature de ces Gardes du corps varie depuis le simple lourdaud -plus bête que méchant- jusqu'à la constitution d'une véritable armée privée ; la plupart d'entre eux cependant, ne sont que de simples brutes qui prennent plaisir à rudoyer les citoyens qui n'ont rien à se reprocher.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20		+1		+2	+10	+1						

Compétences :
- Bagarre
- Coups assommants
- Coups puissants
- Désarmement
- Spécialisation - Armes de poing
- 50% / Force accrue

Dotations :
- Veste en cuir
- Coups-de-poing
- 50% / Bouclier

Débouchés :
- Brigand
- Chasseur de primes
- Chef rebelle
- Mercenaire



• GARDE CHASSE •



La plupart des propriétaires terriens emploient des Gardes-chasse pour s'occuper de leurs propriétés, forêts et réserves de chasse. Les Gardes-chasse surveillent les indésirables avec soin et leurs soupçons se révèlent parfois fondés. L'ennemi juré du Garde-chasse est le Braconnier, qui cherche constamment à piéger ou à chasser les animaux réservés. Tous les Gardes-chasse se vantent de leurs victoires sur ces adversaires insaisissables. Les Braconniers et les Gardes-chasse peuvent être considérés, bien qu'appartenant à deux camps opposés, comme faisant partie de la même branche d'activité ; le joueur ayant un personnage Garde-chasse d'alignement Neutre, Mauvais ou Chaotique peut choisir d'être Braconnier à la place. Les Gardes-chasse ou les Braconniers pourront reprendre cette Carrière une deuxième fois, en se ralliant au camp opposé, selon la procédure normale de changement de carrière.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
		+20	+1		+2						+10		

Compétences :
- Adresse au tir
- Camouflage rural
- Déplacement silencieux (rural)
- Pictographie - Braconnier (Braconnier seulement)
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges
- 50% / Langage secret - Forestier (Garde-chasse seulement)
- 10% / Dressage : Faucon

Dotations :
- Veste en cuir
- Arme simple
- Arc ou arbalète avec munitions
- Piège à ours

Débouchés :
- Eclaireur
- Franc-archer (Garde-chasse seulement)
- Hors-la-loi (Braconnier seulement)
- Milicien (Garde-chasse seulement)
- Ovate
- Raconteur
- Voleur de bétail (Braconnier seulement)

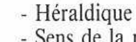
• GENTILHOMME •

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10		+10	+20		+10		+10

Appartenir à l'une des castes dirigeantes, c'est - aux yeux des citoyens du Vieux Monde- avoir le privilège de vivre une vie exempte des soucis et des conflits de l'homme de la rue. La noblesse contrôle le pays et beaucoup de Gentilshommes ont eu le bon sens de s'impliquer dans les affaires du négoce, en compétition avec les banquiers et les financiers. Pourtant, les cadets de ces nobles familles doivent souvent se débrouiller seuls quand leur frère aîné prend possession des terres et de la fortune familiales ; depuis lors, il semblerait que la plus grande préoccupation de la classe nobiliaire soit de causer le plus de torts à ses autres membres, même s'ils appartiennent à leur propre famille. Beaucoup de Gentilshommes déshérités s'engagent dans l'armée ou partent à l'aventure pour les sensations fortes d'abord, mais aussi et surtout parce qu'ils ne sauraient rien faire d'autre. Aucun d'entre eux ne voudrait s'abaisser à tenir un commerce et ils sont peu nombreux ceux qui acceptent les études fastidieuses pour exercer une profession de Lettré. Ils considèrent la guerre comme un métier glorieux et honorable, tout comme se saouler, insulter les roturiers et démolir les auberges. Les Gentilshommes ont une fâcheuse tendance à être peu respectueux, à avoir un parler guindé et irritant ainsi qu'une propension naturelle à froisser la susceptibilité des gens du peuple. Mais ils s'arrangent presque toujours pour s'en sortir indemnes grâce à un mélange de chance, de prestance, de politesse et grâce, aussi, à la déférence que leur mode de vie dispendieux inspire chez les commerçants.

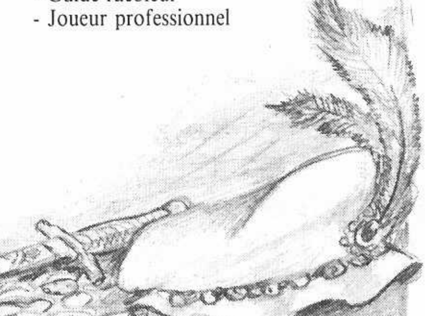
Compétences :
- Alphabétisation
- Baratin
- Chance
- Charisme
- Equitation - cheval
- Etiquette



- Héraldique
- Sens de la répartie
- 50% / Eloquence
- 50% / Jeu
- 25% / Endurance à l'alcool
- 25% / Spécialisation - Escrime
- 10% / Musique

Dotations :
- Vêtements coûteux
- Cheval
- 1D4 écornifleurs
- Bijoux pour une valeur de 10D6 Couronnes
- 2D6 Couronnes d'or

Débouchés :
- Chevalier errant
- Duelliste
- Estudiant
- Guide-racoleur
- Joueur professionnel



• GEOLIER •

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+1	+1	+2							+10	

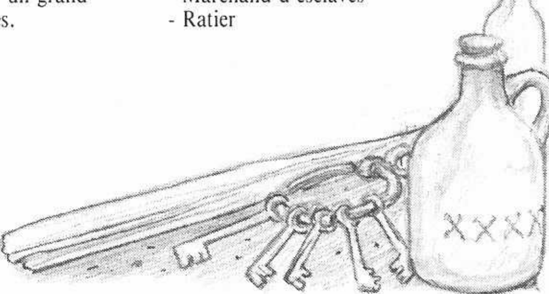


Les cachots et les oubliettes ne sont pas des endroits où l'on se plaît, et même de courts séjours peuvent avoir un effet nuisible sur les gens. Les Geôliers y vivent pourtant et cela se voit. Ils sont souvent d'un physique disgracieux et véhiculent une variété de maladies et autres parasites, bien qu'ils ne soient eux-même que rarement inquiétés par ces maladies. Les Geôliers n'ont habituellement aucune notion de justice ou de pitié et les plaintes ou les beaux discours les laissent de marbre. Le langage qu'ils comprennent le mieux est celui de l'argent, car c'est un métier mal rétribué. Les Geôliers s'aguerrissent rapidement à la souffrance des autres, et sont souvent brutaux et même sadiques ; un grand nombre d'entre eux sont Alcooliques.

Compétences :
- Déplacement silencieux (urbain)
- Escamotage
- Immunité aux maladies
- Immunité aux poisons
- 50% / Résistance accrue
- 25% / Endurance à l'alcool
- 25% / Force accrue

Dotations :
- Gourdin
- Trousseau de grosses clefs
- Cruchon de piquette
- Quelques puces

Débouchés :
- Bourreau
- Garde du corps
- Marchand d'esclaves
- Ratier



• GLADIATEUR •



Dans beaucoup de contrées, le combat à mort est toujours resté une forme très populaire de spectacle. Ce qui revient le moins cher est le combat à un contre un dans un champ clos ou une fosse, entre deux criminels condamnés ou deux prisonniers de guerre. Les combats sont durs et vicieux, car les Gladiateurs qui parviennent à survivre pendant assez longtemps acquièrent un certain entraînement aux armes de toutes sortes et, dans certains cas, suffisamment d'argent pour racheter leur liberté. Il y a plusieurs dizaines d'années, il était à la mode d'utiliser des Demi-orques comme Gladiateurs, mais la promiscuité avec la population Humaine les rendait dangereux et , depuis, le Gladiateur Humain est devenu la norme. Il existe également de plus en plus de Gladiateurs professionnels, des hommes libres qui font ce métier pour l'argent et le plaisir, sans y être contraints. Le spectacle attire beaucoup de monde et des paris sont organisés. Quand à ceux qui survivent assez longtemps pour racheter leur liberté, ils finissent presque toujours comme Hors-la-loi, Chasseurs de primes ou aventuriers, où leur formidable science du combat et leur intrépidité fait merveille.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20			+1	+2	+10		+10			+10		

Compétences :
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Spécialisation - Armes à 2 mains
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Armes de poing
- 50% / Force accrue
- 50% / Résistance accrue

Dotations :
- Chemise de mailles
- Bouclier
- Coups-de-poing
- Fléau d'armes
- 20% / Arme à 2 mains

Débouchés :
- Brigand
- Champion de justice
- Chasseur de primes
- Chef rebelle
- Combattant des tunnels
- Massacreur de Géants (Nains seulement)

• GUIDE-CONVOYEUR •



Les Guides-convoyeurs sont des combattants expérimentés, employés pour la reconnaissance et le soutien des armées et des groupes itinérants, à la recherche d'attaquants éventuels et autres problèmes. La plupárt d'entre eux appuient leur réputation sur une connaissance parfaite des régions traversées. Leur liberté d'action est plus ou moins grande selon le groupe ou l'armée qu'ils servent et ils doivent être capable de se débrouiller seuls et de trouver à subsister dans le pays même. Occasionnellement, ils entreprennent de longues patrouilles le long des limites dangereuses ou dans des zones difficiles, opérant comme les Eclaireurs et recueillant des informations sur les dangers éventuels de la route, les mouvements de troupes armées et autres éléments.

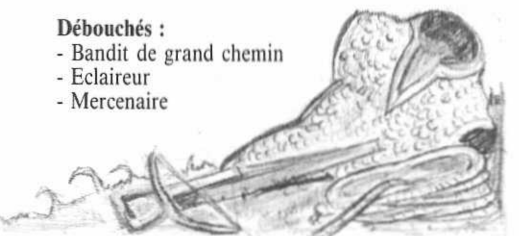
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

Compétences :
- Déplacement silencieux (rural)
- Equitation - Cheval
- Orientation
- Pistage
- Soins des animaux
- Spécialisation : Lasso
- 75% / Pictographie - Eclaireur ou Bûcheron (à chances égales pour chacun)

Dotations :
- Chemise de mailles
- Bouclier
- Arc ou arbalète avec ses munitions
- Cheval, sellé et harnaché
- Corde - 10 m

Débouchés :
- Bandit de grand chemin
- Eclaireur
- Mercenaire



• GUIDE-RACOLEUR •



Dans toute ville du Vieux Monde qui se respecte, on peut trouver des guides professionnels qui escortent leurs clients dans les quartiers pauvres. Ce sont des familiers des nombreux établissements illégaux et immoraux qui y pullulent. Tout le monde les connaît comme Guides-racoleurs. De tels hommes -car ce sont habituellement des Humains de sexe masculin- sont familiers des meilleurs débits de boisson, maisons de jeu ou de plaisirs, fumeries de drogues et autres établissements qui permettent d'assouvir tous les vices inimaginables. Ils peuvent ouvrir l'accès à ces endroits pour les étrangers et l'on peut s'en remettre à eux pour savoir lesquels sont sans danger, lesquels sont surveillés par les autorités et lesquels pratiquent couramment l'escroquerie et/ou l'assassinat des clients occasionnels. Leur travail consiste à se mettre au service de tout bon vivant qui leur parait suffisamment riche. Mais beaucoup de Guides-racoleurs ne respectent pas leurs engagements et conduisent leurs nouveaux compagnons dans des "coups fourrés" ou chez une bande de Coupe-Jarrets, en échange d'une part des prises.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10							+10

Compétences :
- Bagarre
- Corruption
- Langage secret - jargon des voleurs
- 25% / Sens de la répartie

Dotations :
- Veste en cuir
- Arme simple
- 1D6 Couronnes d'or

Débouchés :
- Garde du corps
- Receleur

• HERBORISTE •



La médecine du Vieux Monde est primitive, incertaine et coûteuse, aussi beaucoup de personnes restent-elles fidèles aux remèdes traditionnels et aux médicaments dont l'efficacité a traversé les siècles. En fait, la plupart des gens ne font pas confiance à la médecine "scientifique". Les Herboristes, d'un autre côté, sont des membres respectés de la société bien que leur clientèle ne soit pas aussi exclusive que celle des Médecins. Ils cueillent et vendent des herbes et préparent toutes sortes de décoctions, pour toutes sortes de maux.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1			+10		+10			

Dans de rares cas très graves, ils traiteront le patient personnellement. Certains abusent de leurs pouvoirs ; ceux qui ont été les victimes de philtres d'amour ou de charmes pourront vous le dire. Mais la profession a toujours été présente dans toutes les légendes populaires du Vieux Monde et beaucoup de gens du peuple estiment que l'Herboriste reste leur seul ami lorsqu'ils tombent malades.

Compétences :
- Alphabétisation
- Connaissance des plantes
- Fabrication de Drogues (Naturelles)
- Identification des plantes
- Langage secret - Classique
- Langage secret - Guilde
- Langue hermétique - Druidique
- Pathologie
- Traumatologie
- 20% / Préparation de poisons

Dotations :
- Pilon et mortier
- Gibecière avec des herbes sèches



Débouchés :
- Estudiant en médecine
- Ovate

• HORS-LA-LOI •





Les Hors-la-loi sont des gens qui ont été mis au ban de la société, ou qui ont choisi de vivre en dehors de ses lois. Dans la pratique, cela concerne un grand nombre de personnes. Certains bastions de Hors-la-loi sont très puissants et peuvent effectivement se constituer en petits royaumes indépendants. Les Hors-la-loi s'identifient d'eux même à la paysannerie et au commun du peuple, lequel s'en remet à eux pour les soutenir et les protéger. Il existe d'ailleurs des Princes et des Gentilshommes Hors-la-loi, reniés par leur famille et qui pratiquent la guerre d'usure contre leur ancienne patrie. Généralement, les Hors-la-loi se contentent d'attaquer les riches et les auxiliaires du régime ; le fait qu'ils agissent comme de vulgaires malfaiteurs ne leur échappe pas, bien qu'ils n'attaquent que lorsque le besoin s'en fait sentir. Les Hors-la-loi préfèrent opérer en forêts ou en terrain accidenté où ils peuvent se dissimuler. Leur tactique favorite est l'embuscade et certains ont la spécialité de bondir depuis les arbres. Cette existence difficile qu'ils mènent, toujours dehors, les endurcit mais peut affecter leur santé. Beaucoup de Hors-la-loi souffrent de toux permanente et de graves maladies de peau. Ceux qui atteignent un certain âge sont invariablement perclus d'arthrose.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10	+1				+10		

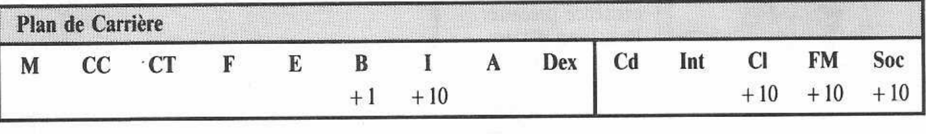
Compétences :
- Camouflage rural
- Coups assommants
- Coups puissants
- Déplacement silencieux (rural)
- Désarmement
- Escalade
- Esquive
- Langage secret - jargon des batailles ou des voleurs (à chances égales)
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges
- 75% / Conduite d'attelage
- 75% / Equitation - Cheval
- 50% / Soins des animaux
- 25% / Adresse au tir
- 25% / Pictographie - Bûcherons

Dotations :
- Bouclier
- Arc ou arbalète avec munitions
- 50% / Gilet en cuir

Débouchés :
- Bandit de grand chemin - Voleur de bétail
- Chef rebelle
- Franc-archer
- Garde-chasse

• INITIE •





Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+10					+10	+10	+10

La richesse a pris le pas sur la religion dans les préoccupations premières de la plupart des Occidentaux ; mais ils sont encore nombreux, les jeunes gens qui aspirent à la fonction de Clerc. La vocation religieuse exige de chaque membre qu'il se consacre à l'étude en toute abnégation. Un Clerc débute en tant qu'Initié, qui se métamorphosera lentement lors de sa difficile initiation -véritable endoctrinement- jusqu'à être enfin ordonné. Jusqu'à ce qu'ils aient achevé leur éducation religieuse, Ils n'auront pas qualité pour prêcher ou diriger un office. L'Initié passe son temps à étudier les Saintes Ecritures de sa religion et à travailler comme serviteur-assistant d'un Clerc plus âgé. La période passée comme Initié est souvent considérée comme une étude de l'âme de l'individu et elle est souvent déterminante pour l'avancement dans la prêtrise. (Voir la section **Religions et Croyances**).

Compétences :
- Alphabétisation
- Connaissance des parchemins
- Langage secret - Classique
- Théologie

Dotations :
- Robes
- Symbole religieux (cf. **Religions et Croyances**)

Débouchés :
- Agitateur
- Clerc, Niveau 1

• JOUEUR PROFESSIONNEL •



Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
		+10			+2	+10		+10		+10			+10

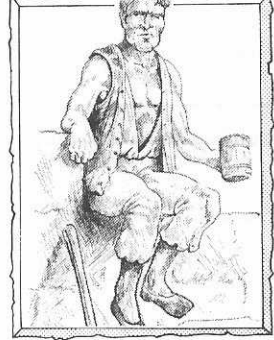
Beaucoup d'Occidentaux réfléchissent aux moyens faciles de gagner de l'argent. Les Joueurs professionnels cherchent à utiliser leurs talents pour s'approprier les richesses des autres, sans que ces derniers s'estiment lésés. Parfois les choses tournent mal et le Joueur professionnel perd de fortes sommes ; dans ce cas, une retraite rapide s'impose souvent, avant que ses créanciers découvrent qu'il n'a pas les moyens de s'acquitter de ses dettes. Les Joueurs professionnels ne savent jamais quand il faut s'arrêter, ce qui les oblige à changer souvent d'endroit pour éviter les vieilles dettes de jeu et les mauvais perdants.

Compétences :
- Chance
- Escamotage
- Jeu

Dotations :
- Veste en cuir
- Arme simple
- Jeu de cartes (y compris des As de rechange)
- Paire de dés
- Paire de dés pipés (qui font toujours 6)

Débouchés :
- Charlatan

• MAGNETISEUR •



Plan de Carrière

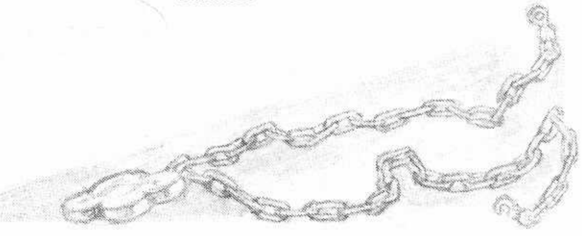
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+10		+10		+10			

Dans le Vieux Monde, la puissance de l'hypnose est employée à des fins aussi diverses que la médecine ou le divertissement (cf. Carrière de *Bateleur : Hypnotiseur).* Les Magnétiseurs -si l'on fait exception de quelques Charlatans- ne prétendent pas percer les mystères de l'esprit humain, mais semblent avoir un don pour guérir ses affections. Le Magnétiseur est appelé pour traiter une grande variété de maladies nerveuses, la dépendance à l'alcool et autres substances toxiques et même certaines formes de Folies.

Compétences :
- Conscience de la magie
- Hypnotisme

Dotations :
- Amulette en argent (en pendentif)

Débouchés :
- Bateleur - Hypnotiseur
- Charlatan
- Médecin



• MANOUVRIER •

Plan de Carrière

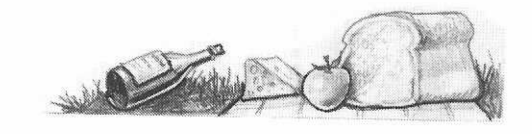
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
				+1	+1								

La grande majorité des citadins se satisfont d'une existence précaire. Beaucoup d'entre eux se louent comme Manouvriers généralement pour une période définie. La plupart des Manouvriers sont des individus au caractère dissipé, bourru et frustre qui apprécient au plus haut point de pouvoir chanter ou siffler, grimper sur des échafaudages branlants, engloutir des quantités d'infusions d'herbes et, occasionnellement, travailler très dur. Leur avenir est toujours incertain ; ils se vendent à un prix relativement bas comparé aux Artisans, mais quand ils ne manquent pas de travail, les Manouvriers prospèrent. Les meilleurs emplois sont les constructions de temples, fortifications, grandes maisons et autres, car ils garantissent du travail pendant une longue période. Ce sont avant tout des hommes à l'esprit pratique et quand ils partent en aventure pendant les périodes de crise, celles-ci sont souvent couronnées de succès.

Compétences :
- Escalade
- 75% / Chant
- 75% / Endurance à l'alcool
- 50% / Conduite d'attelage
- 50% / Travail du bois
- 25% / Force accrue
- 25% / Résistance accrue
- 25% / Technologie

Dotations :
- Gilet en cuir
- Gibecière avec casse-croûte
- Sachet d'herbes à infuser

Débouchés :
- Brigand
- Chef-Balistaire (seulement les personnages compétents en Travail du bois et/ou en Technologie)
- Garde du corps





• MATELOT •

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

Beaucoup de gens sont dépendants de la mer ; Les Pêcheurs, les Commerçants et même les rois. Mais de tous, ce sont les Matelots qui y sont le plus attachés, bien que leur existence à bord des navires de commerce ou de guerre les rende bourrus et souvent brutaux. Cela fait que les Matelots ont tendance à être plutôt bruyants et effrontés et qu'ils aiment se vanter, hurler, chanter et se battre, ce qui n'est pas toujours du goût de tout le monde. Ils abusent des alcools bon marché ; tout personnage suivant cette Carrière a 5% de chance de base d'être Alcoolique. Fort de sa vieille expérience de loup de mer, le Matelot a l'habitude de se battre -que ce soit en mer ou sur le plancher des vaches- et les bagarres soudaines à bord des navires ou dans les tavernes des ports sont extrêmement fréquentes.

Compétences :
- Bagarre
- Canotage
- Coups puissants
- Escalade
- Esquive
- Langue étrangère
- Manœuvres nautiques
- Natation
- 75% / Endurance à l'alcool

Dotations :
- Bouteille d'alcool bon marché

Débouchés :
- Batelier
- Capitaine de navire
- Contrebandier
- Marchand d'esclaves
- Pilote
- Raconteur

• MENDIANT •



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10		+1	+2								

Les Mendiants sont les parias de la société, des désespérés qui n'ont pas de moyens visibles de subsistance. Ils se regroupent dans les villes et les cités du Vieux Monde, car la seule façon pour eux d'éviter les affres de la faim consiste à mendier dans les rues. C'est une activité des plus hasardeuses, surtout depuis que la plupart des ville autorisent que la garde moleste, marque au fer et jette en prison les vagabonds pratiquement comme il lui plaît. Le Mendiant accepte ces risques comme inhérents à son métier et il devient souvent expert dans l'art d'extorquer de l'argent aux passants - certains jouent sur la pitié alors que d'autres offrent leur bénédiction ou menacent de malédictions- tout cela dans l'unique but de remplir leur sébile. Dans certaines grandes cités, les Mendiants sont organisés en Guildes de Mendiants (non reconnues officiellement) qui attribuent les emplacements, s'occupent de détourner l'attention des autorités et éliminent les amateurs ou les Mendiants non-affiliés. Le plus souvent la Guilde des Mendiants travaille conjointement avec la Guilde locale des Voleurs, lui fournissant des informateurs et des guetteurs.

Compétences :
- Camouflage urbain
- Déplacement silencieux (urbain)
- Langage secret - jargon des Voleurs
- Mendicité
- Pictographie - Voleurs
- 25% / Endurance à l'alcool

Dotations :
- Vêtements en lambeaux
- Lourde canne
- Sébile de mendiant
- Bouteille de tord-boyaux

Débouchés :
- Garde du corps
- Racketteur
- Ratier

• MENESTREL •



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10		+20	+10	+10			+10

Traditionnellement, Ménestrel était simplement un titre donné aux interprètes de chants et de ballades qui parcouraient les chemins du Vieux Monde, gagnant leur vie de leur art. Toutefois, ce vocable prend ici une signification plus précise. Beaucoup de gens trouvaient que le talent particulier des Elfes, pour le chant, les désignait tout naturellement pour cette fonction. Par conséquent les chanteurs Elfes qui couraient les routes étaient connus comme des Ménestrels, pour les distinguer de leurs homologues Humains. Ce n'est que plus tard que cette distinction s'estompa, quand les grands chanteurs Humains commencèrent à entrer au service des grandes maisons de la noblesse. Les Ménestrels peuvent se réjouir des avantages d'avoir lit et repas assurés et de pouvoir dépenser de l'argent, bien qu'en retour ils doivent assortir phrases et musique à la demande de leur protecteur (certains trouvent que la tâche de composer des odes à la beauté de l'épouse disgracieuse de leur bienfaiteur interfère sérieusement avec leur liberté artistique). Et bien que leur vie peut alors difficilement être considérée comme pénible, beaucoup de Ménestrels se trouvent forcés de partir à l'aventure, quittant leur situation plus ou moins hâtivement, selon la gravité des indélicatesses qu'ils se sont permis avec les membres de la famille. Les Ménestrels Elfes préfèrent mener une vie d'errance ; leur tempérament fait qu'ils s'accommodent mal de travailler pour un maître Humain ; beaucoup pensent qu'aucun Humain n'est à même d'apprécier leur art à sa juste valeur.

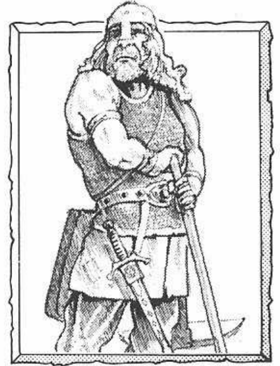
Seuls les Elfes pourront débuter le jeu comme Ménestrels ; les personnages de race différente devront d'abord avoir été Troubadours (cf. la Carrière de *Bateleur*).

Compétences :
- Chant
- Charisme
- Eloquence
- Etiquette
- Musique - Instruments à corde

Dotations :
- Vêtements de couleurs vives
- Luth ou mandoline
- Partitions

Débouchés :
- Charlatan

• MERCENAIRE •



Le Mercenaire se bat pour la solde, le butin et le goût du sang. Tous les Mercenaires rêvent de trésors fabuleux ; pour beaucoup d'entre eux, le rêve se termine par une mort prématurée et une tombe anonyme. Le Mercenaire parcourt le Vieux Monde, passant d'une guerre à l'autre et, inévitablement, quelqu'un louera son épée pour résoudre une quelconque dispute. De riches Gentilshommes, Marchands ou autres, prennent des Mercenaires à leur service comme un argument principal pour conclure rapidement une querelle. Les royaumes du Vieux Monde fournissent suffisamment de conflits pour garantir à plusieurs milliers de Mercenaires du travail permanent durant le temps de leur -courte- vie. Il arrive que le bon sens, un instant retrouvé, puisse faire réaliser à certains que la richesse est ailleurs et les décider de partir à l'aventure pour changer, ou pour trouver un meilleur salaire.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10	+1		+10		+10		

Compétences :
- Coups assommants
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Langage secret - jargon des batailles
- 75% / Conduite d'attelage
- 50% / Soins des animaux
- 25% / Equitation - Cheval

Dotations :
- Chemise de mailles ou Plastron de cuirasse
- Bouclier
- Arc ou arbalète avec munitions

Débouchés :
- Capitaine mercenaire
- Chef rebelle
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier
- Chef-Sapeur (Nains seulement)
- Combattant des tunnels
- Marchand d'esclaves

• MILICIEN •



Les armées du Vieux Monde sont toutes composées de trois grandes catégories de combattants. Les Gentilshommes forment une force volontaire "d'élite", les Mercenaires sont engagés pour leurs "muscles" et les Miliciens font tout le sale boulot. Les milices rurales sont des troupes locales de défense, constituées de paysans mobilisés à "mi-temps" (les citadins n'y sont que très rarement affectés, bien qu'ils puissent servir dans la Garde, qui forme elle même un corps militaire en temps de guerre). Tous les formes de gouvernements locaux ont pouvoir de mobiliser toutes les hommes et femmes valides pour constituer un corps de milice et les Miliciens se doivent d'y servir pendant une certaine période chaque année -généralement sept jours- en s'entraînant ensemble sur des champs de manœuvres (ces exercices élémentaires leur confèrent une certaine expérience). Les Miliciens en chef sont des dirigeants locaux ou des militaires retirés. L'équipement est acheté et entretenu par les administrations locales et peut, de ce fait, varier du tout au tout d'une ville à l'autre. Certains Miliciens sont équipés comme de véritables Mercenaires, pendant que d'autres ressemblent à ce qu'ils sont, de simples paysans.

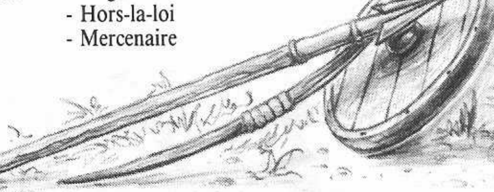
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

Compétences :
- Coups puissants
- Esquive
- 50% / Conduite d'attelage
- 25% / Equitation
- 25% / Soins des animaux

Dotations :
- Chemise de mailles
- Bouclier
- Arc ou arbalète avec munitions
- Epieu

Débouchés :
- Brigand
- Hors-la-loi
- Mercenaire



• MULETIER •



Les trains ou convois de mules sont les moyens de transport les plus communément utilisés à travers le Vieux Monde. Et c'est le travail du Muletier que de s'occuper de ses bêtes (mules, bœufs ou assimilés) et de s'assurer qu'elles soient bien portantes et dociles. Depuis que tous ceux qui accompagnent les convois de long parcours doivent se débrouiller seuls, les Muletiers font souvent fonction d'escorte comme le font les Cochers.

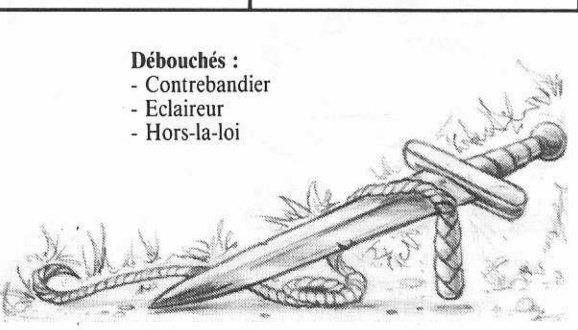
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10				+2					+10	+10		

Compétences :
- Soins des animaux
- Spécialisation - Armes articulées
- 75% / Conduite d'attelage
- 25% / Dressage

Dotations :
- Long manteau imperméable
- Chapeau à larges bords
- Arme simple
- Fouet

Débouchés :
- Contrebandier
- Eclaireur
- Hors-la-loi



• OVATE •



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+1	+10				+10	+10	+10	

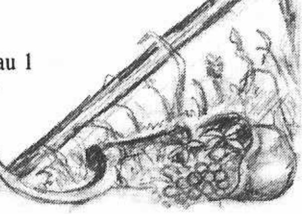
L'Ovate est un pratiquant de la Foi Antique (voir **Religions et Croyances**), qui suit un enseignement dont les origines se perdent dans la nuit des temps. La Foi Antique n'a pas d'attaches avec les principales religions du Vieux Monde, mais cohabite avec elles la plupart du temps. Les Ovates suivent un code de vie très strict et s'efforcent de rester en constante harmonie avec la Nature. Ils ont la nostalgie de l'ordre naturel d'un âge ancien, et n'ont que peu de patience envers le monde moderne. Beaucoup d'entre eux choisissent de vivre en ermite et tous préfèrent la campagne et la forêt à la ville.

Note : *Seuls les Humains peuvent devenir Ovates.*

Compétences :
- Identification des plantes
- Pictographie - Druide
- Pistage
- Radiesthésie
- Soins des animaux

Dotations :
- Gibecière ou grand sac
- Symbole religieux - une petite faucille en argent
- Bâton
- Baguettes de sourcier

Débouchés :
- Bûcheron
- Chasseur
- Druide, Niveau 1
- Garde-chasse
- Hors-la-loi
- Trappeur



• PATRE •



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
		+20	+1		+2	+10							

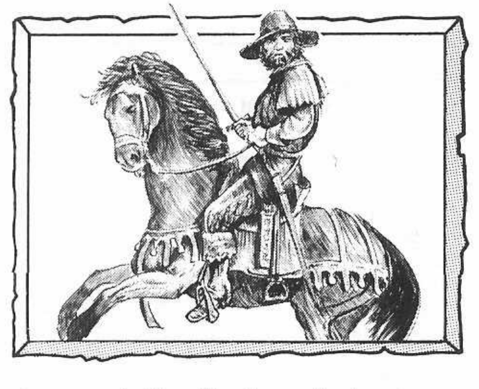
Le Pâtre est un individu solitaire, qui passe le plus clair de son temps à s'occuper de ses bêtes, tout en se déplaçant de pâturage en pâturage et en menant, habituellement, une vie d'une monotonie affligeante. Néanmoins, ils apprennent à se débrouiller par eux même car ils doivent défendre leur troupeau contre les prédateurs et les bandes organisées de Voleurs de bétail ou autre. Les Pâtres ont une affinité naturelle avec les animaux de toute sorte, même s'il est vrai qu'ils ne gardent que certaines espèces.

Compétences :
- Emprise sur les animaux
- Musique - Instruments à vent
- Soins des animaux
- Spécialisation - Fronde
- 75% / Connaissance des plantes
- 75% / Résistance accrue
- 50% / Dressage

Dotations :
- Arme simple
- Fronde et munitions
- Bâton
- Flûte de pan

Débouchés :
- Eclaireur
- Hors-la-loi
- Milicien
- Ovate
- Voleur de bétail

• PATROUILLEUR RURAL •



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10			+10				

Les routes du Vieux Monde sont étroites et perfides ; beaucoup ne sont que de simples pistes. Les quelques voies en état sont jonchées de péages où chaque voyageur doit s'acquitter de son passage. Aussi (mais est-il besoin de le dire ?), les routes sont rarement sûres, à cause des bandes diverses qui agressent les voyageurs, sans parler des meutes de Gobelins creusant des fosses et installant des pièges pour les voitures et les cavaliers. Pour enrayer cette menace permanente, de nombreux corps municipaux engagent des surveillants professionnels appelés Patrouilleurs ruraux, qui parcourent les routes, résolvant ou rendant compte des difficultés selon leur gravité. C'est une tâche harassante. En théorie, les péages doivent pourvoir à l'entretien des routes, mais ce n'est pas toujours le cas, et l'honnêteté des Péagers doit souvent être contrôlée. Les Patrouilleurs chevronnés peuvent être chargés, à la tête d'une troupe de Miliciens, de traquer des bandes de malfaiteurs ou de gobelinoïdes. Ils pourront aussi, occasionnellement, escorter des convois ou des voitures transportant une cargaison ou des passagers importants, afin de prêter assistance aux Cochers et conducteurs. Grâce à leur métier, les Patrouilleurs ruraux ont vent de toutes les histoires de trésors et d'aventures que racontent les bandits et autres Hors-la-loi capturés ; quelquefois la tentation est trop grande, et ils se mettent en route.

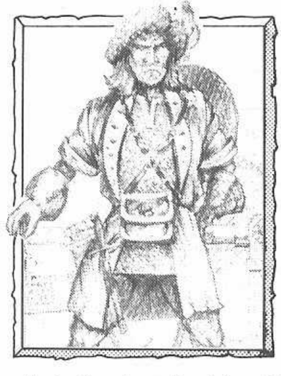
Compétences :
- Equitation - Cheval

Dotations :
- Chemise de mailles
- Bouclier
- Arc ou arbalète avec munitions
- Cheval, sellé et harnaché
- Corde - 10 m

Débouchés :
- Bandit de grand chemin
- Hors-la-loi
- Milicien



• PEAGER •



Les Péagers sont affectés à demeure - dans une petite maison au bord de la route- au service et à l'entretien des barrières de péage qui jalonnent les routes du Vieux Monde. Ce système de droits de passage est supposé être le moyen de payer l'entretien des voies et la solde des Patrouilleurs ruraux ; alors que ces postes de passage sont souvent des lieux de violence, de brigandage et de meurtre, quand les Hors-la-loi attaquent les Péagers. Ce sont souvent aussi les usagers de la route eux même, pour qui cette façon de taxer le passage est inadmissible, qui tuent le Péager et détruisent la barrière. Les Péagers doivent compter avec l'hostilité de quiconque passe par leurs barrages, ou choisir un métier qui leur convient mieux. Les Péagers qui vivent le long des rivières en percevant les droits pour l'utilisation des écluses sont appelés Eclusiers.

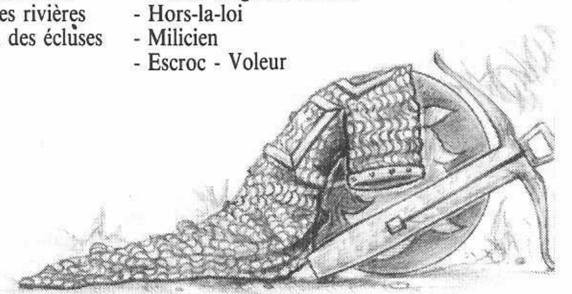
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10							

Compétences :
- Commerce
- Evaluation

Dotations :
- Chemise de mailles
- Bouclier
- Arc ou arbalète avec munitions

Débouchés :
- Bandit de grand chemin
- Hors-la-loi
- Milicien
- Escroc - Voleur





• PECHEUR •



Tout le monde n'est pas un aventurier héroïque. Beaucoup de ceux qui vivent dans les régions côtières et autour des plans d'eau gagnent leur vie en pêchant. Etre Pêcheur n'est pas un si mauvais métier ; on est assurés de manger à sa faim la plupart du temps, même si le menu ne varie pas souvent. Pourtant, dans les périodes difficiles ou quand il fait si chaud que le poisson s'abîme avant qu'il puisse être transporté au marché, les Pêcheurs se réunissent souvent sur les quais et dans les auberges avoisinantes, où ils rêvent d'une vie d'aventures, comme explorateurs ou riches marins. La plupart s'en contente, mais quelques uns partent sur les routes, un beau jour, pour tenter de concrétiser leurs ambitions.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
			+1		+1			+10					

Compétences :
- Manœuvres nautiques
- Natation
- Pêche
- 50% / Potamologie
- 25% / Construction navale
- 05% / Cartographie

Dotations :
- Veste en cuir
- 25% / Embarcation (amarrée à proximité)

Débouchés :
- Commerçant
- Contrebandier
- Matelot
- Pilote

• PILLEUR DE TOMBES •

Les Pilleurs de tombes diffèrent des Trafiquants de cadavres dans le sens où ils sont plus intéressés par les valeurs monnayables qui ont été enterrées avec le corps, que par le corps lui même. Bien qu'aujourd'hui, sur le Vieux Monde, la coutume d'inhumer les morts avec des objets précieux se perde de plus en plus, il reste encore beaucoup d'anciens cimetières qui recèlent de véritables trésors ; la spécialité du Pilleur de tombes consiste à les localiser et à les "nettoyer". Les plus riches trésors appartiennent aux tombeaux légendaires d'Arabie, mais ce sont des tombes sur lesquelles peu de renseignements circulent. Souvent de tels sites sont vénérés et protégés par les indigènes et le Pilleur de tombes devra opérer secrètement ou de nuit. C'est un fait connu que les sépultures les plus luxueuses recèlent divers pièges et autres dispositifs pour déjouer les projets des profanateurs ; ainsi, s'ils comptent profiter d'une longue et brillante carrière, ils devront apprendre à les détecter et à les désamorcer. Peu survivront assez longtemps.

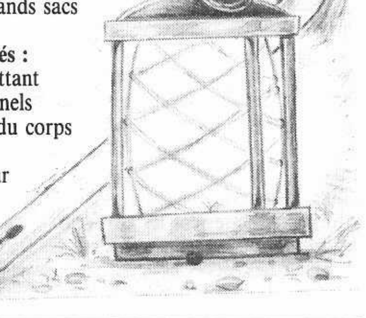
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10				+2	+10		+10			+10	+10	

Compétences :
- Camouflage rural
- Camouflage urbain
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Reconnaissance des pièges
- 75% / Pictographie - Voleur
- 50% / Evaluation
- 50% / Langage secret - jargon des voleurs

Dotations :
- Veste en cuir
- Arme simple
- Lanterne
- Corde - 10 m
- Pied-de-biche
- 1D4 grands sacs

Débouchés :
- Combattant des tunnels
- Garde du corps
- Ratier
- Receleur





• PILOTE •

Plan de Carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+10		+10			+10		+10

L'un des hommes les plus importants, sur les littoraux, est le Pilote. Les Pilotes guident les grands bateaux et les vaisseaux à l'intérieur des ports et au travers des dangers des eaux côtières. Ce sont, pour tous les marins, des collaborateurs dignes de confiance. Beaucoup vivent à terre, généralement dans, ou près d'un quartier portuaire et ils travaillent en accord avec le maître du port et les propriétaires des navires qui souhaitent y faire relâche. Le rôle des Pilotes est essentiel, car personne dans l'équipage des vaisseaux ne peut avoir la connaissance suffisante des marées, bancs de sable, récifs et autres difficultés rencontrées dans chaque port. Du fait de la confiance absolue qu'on leur accorde, l'erreur est sanctionnée d'une véritable disgrâce. De plus, certains Pilotes ont été victimes de "manœuvres frauduleuses", le navire ayant été sabordé sur le chemin du port et son propriétaire affirmant qu'il avait heurté un banc de sable. Pour ces hommes, une nouvelle vie d'aventurier est tout ce qui leur reste, bien que beaucoup sombrent dans une vie de débauches et de crimes.

Compétences :
- Canotage
- Manœuvres nautiques
- Natation
- Orientation
- 20% / Endurance à l'alcool

Dotations :
- Gilet en cuir
- Barque (amarrée à proximité)
- Corde - 10 m
- 2 lanternes

Débouchés :
- Capitaine de navire
- Contrebandier
- Navigateur
- Raconteur



• POURFENDEUR DE TROLLS •

Plan de Carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+4	+10	+1	+10			+20		

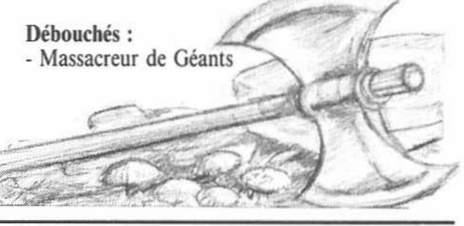


Le Nain Pourfendeur de Trolls est une illustration de l'étrange psychologie qui condamne beaucoup de jeunes Nains à une existence courte et violente. Les jeunes Nains tombés en disgrâce, victimes d'une déception amoureuse ou de toute autre humiliation, abandonnent leur communauté pour chercher à mourir, en traquant les bêtes les plus féroces. Beaucoup d'entre eux meurent rapidement mais les survivants, peu nombreux, deviennent membres de l'étrange secte des Pourfendeurs de Trolls. Les Pourfendeurs de Trolls ne vivent que pour mourir et ainsi racheter la honte subie par le passé (dont il n'est ni convenable, ni sage, de s'enquérir). Ils cherchent la mort en s'engageant délibérément dans des batailles inégales ; partir seul en pays Gobelin en est un exemple. Les Trolls représentent les adversaires idéaux, car la mort du Nain devient alors une quasi-certitude. Les Pourfendeurs de Trolls se reconnaissent aisément à leur chevelure -coiffée en pointes et colorée en orange vif- et aux nombreux tatouages qui recouvrent leur corps. Ils affectionnent également les bijoux exotiques, comme les boucles d'oreilles et les anneaux dans le nez. Ils passent leur temps à vanter leurs exploits et exhiber leurs cicatrices. Ils passent souvent des excès de table les plus impressionnants à la diète la plus complète et font une consommation abusive de stimulants.

Compétences :
- Bagarre
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Spécialisation - Armes à 2 mains

Dotations :
- Hache de bataille

Débouchés :
- Massacreur de Géants



• PREDICATEUR •

Plan de Carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1				+10		+10	+10	+10

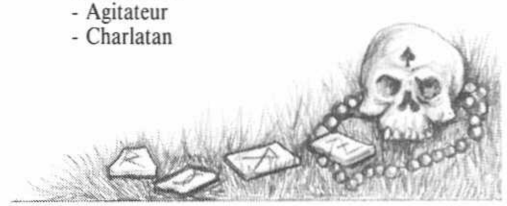


Les Prédicateurs sont des religieux qui ont, un jour, décidé d'exercer en dehors de leur paroisse. On peut les trouver sur les places du marché de n'importe quelle ville, occupés à proclamer leurs dernières révélations à qui veut les entendre. A une époque où les mots intolérance et concurrence définissent les rapports entre les religions, les Prédicateurs apparaissent comme des opportunistes, empiétant sur les véritables croyances. A une époque où les maladies mentales ne sont pas encore parfaitement connues et maîtrisées, les Prédicateurs passent souvent pour des excentriques. Certains d'entre eux peuvent être réellement inspirés, mais il existe beaucoup de charlatans et encore plus de détraqués mentaux.

Compétences :
- Divination
- Langue hermétique - Magikane
- Sens de la magie
- 50% / Baratin
- 50% / Eloquence
- 50% / Charisme

Dotations :
- Equipement de divination (osselets, tamis, dés, etc.)

Débouchés :
- Agitateur
- Charlatan



• PROSPECTEUR •



C'est loin des habituelles voies de commerce, des villes et des fermes que les Prospecteurs passent au crible le lit des rivières et des cours d'eau à la recherche de pépites d'or arrachées aux montagnes et charriées par le courant. La plupart des gisements des régions habitées sont déjà épuisés, aussi les Prospecteurs passent le plus clair de leur temps loin des contrées peuplées et ils sillonnent les régions montagneuses et inexplorées. Tout ce qu'ils demandent, c'est de trouver une veine importante pour la revendiquer ou l' exploiter avant que d'autres n'arrivent. Mais beaucoup ne résistent pas à la tentation de vanter leur trouvaille, même lorsqu'ils tiennent un véritable filon. La nouvelle se propage rapidement quand de l'or a été découvert et des baraquements surgissent quasiment en une seule nuit, pour être abandonnés tout aussi précipitamment lorsque la veine sera épuisée. L'attrait de l'or est une des rares raisons qui peut pousser un Nain à quitter sa vie souterraine et il est assez fréquent de rencontrer des Prospecteurs Nains dans les camps de chercheurs d'or.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+2		+1				+10		

Compétences :
- Métallurgie
- Orientation
- Potamologie
- Soins des animaux
- Travail du bois
- 50% / Chance
- 50% / Chasse
- 50% / Pêche
- 20% / Cartographie

Dotations :
- Paquetage complet
- Pioche
- Pelle
- Tamis
- Tente individuelle
- 25% / Mule

Débouchés :
- Combattants des Tunnels (Nains seulement)
- Eclaireur
- Pilleur de Tombes
- Soldat

• RACONTEUR •



Les Raconteurs adorent parler. Pendant des heures, ils discourent, déclament et dénoncent avec force les prévarications à quiconque veut les entendre. Et, aussi étrange que cela puisse paraître, le peuple s'arrête pour les écouter. La raison en est que les Raconteurs excellent à ce qu'ils font ; sans tenir compte de ce qu'ils disent ou de quoi ils parlent, ils sont toujours intéressants, amusants ou captivants. Comme les Acteurs, ce sont de beaux parleurs qui peuvent convaincre leur auditoire sur n'importe quel sujet. Que ce soit debout sur une chaire dans les jardins de la ville, ou une liqueur à la main dans un dîner de société, la voix du Raconteur reste son principal outil. Il est évident que, dans un monde où peu de gens savent lire et où les seules nouvelles sont colportées par la rumeur publique, quelqu'un qui peut capter l'attention des autres par ses paroles saura se faire un nom. Le seul risque encouru est, pour la plupart des Raconteurs, de se retrouver à suivre de grandes armées ou des bandes d'aventuriers, pour être témoin des événements importants qui seront la base des prochains récits héroïques. Les plus malins se contentent de les inventer.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10				+1				+10	+10	+10		+10

Compétences :
- Baratin
- Charisme
- Eloquence
- Narration
- Séduction
- Sens de la répartie
- 25% / Etiquette

Dotations :
- Vêtements (souvent criards, toujours de bonne qualité)
- Chapeau (toujours très provocateur)
- 3D6 Couronnes d'or

Débouchés :
- Charlatan
- Démagogue

• RATIER •

Le Ratier se rencontre partout où il existe des villages, villes et grandes cités, gagnant sa vie en débarrassant les maisons de toute la vermine qui y pullule en cette époque malsaine. Les Ratiers sont souvent des itinérants même s'il existe, dans les grandes cités, des "soldats de la vermine" installés, qui sont employés régulièrement par les autorités locales. Les rats sont leur ennemi majeur, mais un Ratier doit également être capable de s'occuper des taupes, souris et autres nuisibles. Ce n'est pas une vie des plus reluisantes et beaucoup la quittent rapidement pour partir en quête d'aventures et profiter enfin des senteurs de la nature. Ils deviendront les éclaireurs favoris des groupes d'aventuriers qui se lanceront dans l'exploration des grottes et des souterrains.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+1			+10			+10		

Compétences :
- Camouflage urbain
- Déplacement silencieux (urbain)
- Dressage - Chien
- Immunité aux maladies
- Immunité aux poisons
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges
- Spécialisation - Fronde

Dotations :
- Perche avec 1D6 rats morts suspendus
- Fronde avec munitions
- Chien, petit mais vicieux
- 1D6 ratières

Débouchés :
- Brigand
- Garde du corps
- Geôlier
- Trafiquant de cadavres

• SCRIBE •



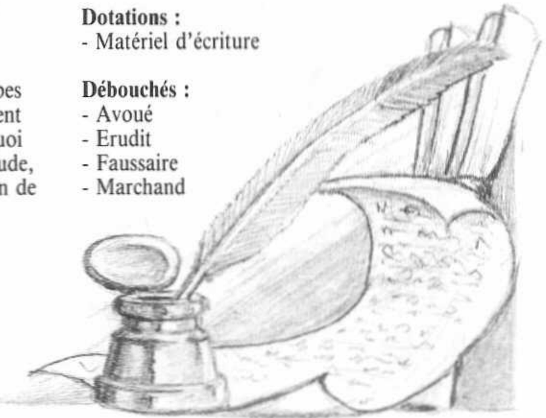
Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+10			+10			+10	+10

Dans un monde où la plupart des gens sont illettrés, le métier de Scribe est très recherché. Pratiquement toutes les Guildes, toutes les institutions civiles, religieuses, judiciaires et militaires emploient de nombreux Scribes pour tenir à jour leurs archives, pendant qu'à l'autre bout de l'échelle, on trouve des Scribes indépendants appelés Ecrivains publics, qui gagnent leur vie en lisant et en écrivant la correspondance du peuple. Le talent des Scribes est si rare et si apprécié qu'ils sont littéralement asservis par leur maître. C'est souvent pourquoi les Scribes, qui veulent échapper à leur servitude, choisissent la vie dangereuse d'aventurier, afin de gommer entièrement leur passé.

Compétences :
- Alphabétisation
- Langage secret - Classique
- Langue hermétique - Magikane
- 50% / Langue étrangère

Dotations :
- Matériel d'écriture

Débouchés :
- Avoué
- Erudit
- Faussaire
- Marchand





• SOLDAT •



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10	+1		+10				

Il est très rare qu'un corps d'armée fixe soit constitué sur le Vieux Monde, puisque la plupart des nations comptent à la fois sur leur milice et leur noblesse, appuyées, si nécessaire, par des troupes de Mercenaires. Toutefois, en cas de longue guerre, beaucoup de pays instituent et emploient des hommes d'armes de métier. Les Soldats s'entraînent toujours pour être au mieux de leur forme physique et, bien qu'ils soient sous les ordres d'officiers et de seigneurs, c'est de leur propre habileté sur le champ de bataille que dépendra souvent la victoire durant ces conflits qui n'en finissent plus. Une fois leur indépendance retrouvée, beaucoup laisseront derrière eux la dure vie militaire pour une existence aventureuse et l'espoir de faire fortune.

Compétences :
- Bagarre
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Langage secret - jargon des batailles
- 50% / Soins des animaux
- 25% / Equitation - Cheval

Dotations :
- Chemise de mailles
- Bouclier
- Arc ou arbalète avec munitions

Débouchés :
- Brigand
- Capitaine mercenaire
- Chasseur de primes
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier
- Chef-Sapeur (Nains seulement)
- Marchand d'esclaves

• SPADASSIN •



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+1		+2	+10	+1				+20		

Certains Occidentaux sont tellement habitués à côtoyer la violence, qu'ils s'en remettent à leurs poings ou à leur épée pour gagner la moindre pièce. Les Spadassins vivent de leur science du combat, en se commettant pour de petites sommes (parfois même pour le prix d'un simple verre). Très souvent, les Spadassins sont engagés pour rosser ou donner une solide leçon d'escrime en provoquant la bagarre sur un prétexte futile ; et sans révéler qu'il y a quelqu'un, dans l'ombre, à qui cela profite ou qui se réjouit du dénouement. Malmener de simples indigènes ne rapporte pas grand chose tandis que l'affrontement d'adversaires plus expérimentés ou des blessures sérieuses sont relativement bien payés. Un meurtre fait gagner au Spadassin de quoi vivre pour plusieurs mois. Quand le client se fait attendre, le Spadassin voyage de place en place, défiant ceux qu'il rencontre et les délestant de leurs biens. C'est une profession à hauts risques. Les autorités locales n'apprécient pas le style de vie des Spadassins et une erreur de jugement en jaugeant un futur adversaire peut être fatale. Les Spadassins apportent une atmosphère étrangement erratique à la violence endémique qui sévit sur le Vieux Monde.

Compétences :
- Bagarre
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Equitation - Cheval
- Esquive

Dotations :
- Chemise de mailles ou Plastron de cuirasse
- Bouclier
- Cheval, sellé et harnaché

Débouchés :
- Brigand
- Champion de justice
- Chasseur de primes
- Duelliste





• TRAFIQUANT DE CADAVRES •

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10*	+10			+2	+10					+10		

Les professions de la médecine et de la magie créent une demande constante de cadavres récents et la difficulté d'obtenir de bons spécimens légalement, explique que certains individus ne se montrent pas trop regardant sur l'origine des corps qui leur sont proposés. Les Trafiquants de cadavres gagnent leur vie en fournissant cette demande et ils exigent souvent des prix très élevés. Cette pratique de dérober des corps à l'intérieur de tombes fraîches est considérée partout comme monstrueuse. Les familles aisées investissent de grosses sommes d'argent dans la construction de sépultures prévues pour décourager les profanateurs. Le pauvre -comme toujours- ne peut pas s'en préserver. Les fosses communes présentes dans tous les cimetières urbains sont une cible toute désignée pour les Trafiquants de cadavres.

Compétences :
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- 25% / Reconnaissance des pièges

Dotations :
- Manteau noir
- Arme simple
- Bêche
- Besace
- Lanterne

Débouchés :
- Estudiant en médecine
- Garde du corps
- Ratier

• TRAPPEUR •



Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10		+10					

Les Trappeurs chassent les animaux à fourrure pour leurs peaux, marchandises précieuses dans le Vieux Monde. Leur habileté leur permet de récupérer les peaux sans les abîmer. Pour ce faire, ils ne peuvent pas abattre leurs proies comme les Chasseurs, mais doivent les prendre au piège. Cela n'empêche pas qu'ils doivent aussi savoir utiliser des armes ; vivant dans les montagnes froides et sauvages du Vieux Monde, ils doivent être capables de se protéger des créatures sauvages - sans parler des Gobelins - avec lesquelles ils partagent le territoire. Et, comme de toute façon ils vivent dans les parties du monde où les aventuriers se rendent pour trouver gloire et fortune, les Trappeurs n'ont pas à changer de profession pour se motiver.

Compétences :
- Camouflage rural
- Canotage
- Déplacement silencieux (rural)
- Langage secret - Forestier
- Orientation
- Pictographie - Bûcheron
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges

Dotations :
- Gilet en cuir
- Bonnet en fourrure et culotte de peau
- Arc ou arbalète avec munitions
- Barque ou canoë (amarré à proximité)
- Corde - 10 m
- 1D4 pièges

Débouchés :
- Eclaireur
- Hors-la-loi
- Ovate

• VOLEUR DE BETAIL •

Plan de Carrière

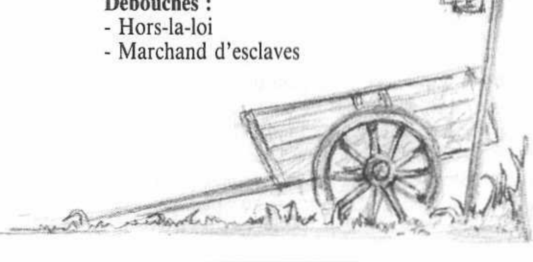
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10							

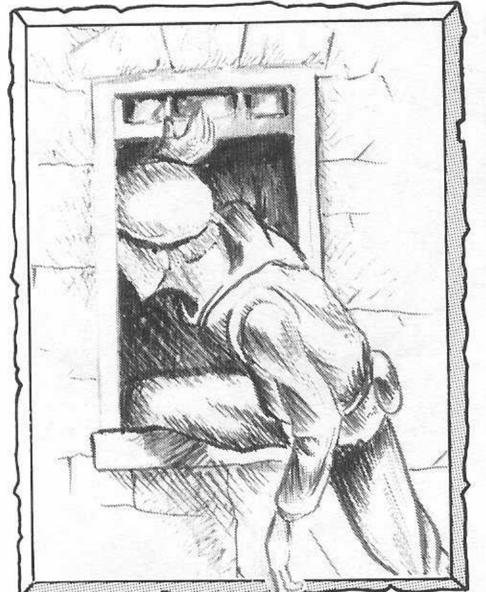
Dans les campagnes, le Voleur de bétail gagne sa vie en détournant les troupeaux de vaches ou de moutons, pour les revendre sur des marchés éloignés. Bien que le vol de bétail soit lucratif, il n'en reste pas moins une activité risquée ; la majorité des voleurs reconnus coupables sont condamnés à mort ou à la mutilation. A la différence des autres criminels ruraux, le Voleur de bétail n'est pas aidé par les petits fermiers et villageois isolés, à partir du moment où il opère rarement dans sa région natale ou celle de sa famille. Ils préfèrent s'attaquer aux petites fermes plutôt qu'aux grandes exploitations où il peut y avoir des gardiens. Ils vivent loin des petites communautés et vont dépenser leurs gains en ville.

Compétences :
- Conduite d'attelage
- Déplacement silencieux (rural)
- Spécialisation - Lasso
- 50% / Langage secret - Forestier
- 20% / Soins des animaux

Dotations :
- Arme simple
- Charrette avec cheval
- Corde - 10 m
- Lanterne

Débouchés :
- Hors-la-loi
- Marchand d'esclaves





• VOLEUR •

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10		+10					+10

TYPE DE VOLEUR	COMPETENCES	DOTATIONS
Voleur en général	Camouflage urbain Déplacement silencieux (rural) Déplacement silencieux (urbain) Langage secret - jargon des voleurs Pictographie - Voleur 25% / Evaluation	Arme simple Grand sac
Cambrioleur	comme Voleur en général, plus : Crochetage de serrures Escalade Perception des alarmes magiques Reconnaissance des pièges	comme Voleur en général, plus : Tenue noire avec capuche Outils de voleur Corde - 10 m
Escroc	comme Voleur en général, plus : Détournement de Fonds Escamotage 50% / Alphabétisation 25% / Calcul mental	comme Voleur en général
Rogneur de monnaie	comme Voleur en général, plus : Escamotage 50% / Numismatique	comme Voleur en général, plus : Petits outils (cisailles, limes, etc.)
Tire-laine	comme Voleur en général, plus : Escamotage Fuite Vol à la tire	comme Voleur en général

Beaucoup de Voleurs n'ont pas de compétences ou de préférences particulières, mais s'en remettent au hasard pour se livrer à leurs activités malhonnêtes. La façon la plus simple de se procurer de l'argent sur le Vieux Monde, est de le prendre à ceux qui en ont. Les Voleurs sont des opportunistes, prêts à saisir la moindre occasion. Ils peuvent même travailler honnêtement de temps en temps, bien que beaucoup considèrent cela comme dégradant. Quoique presque tous les Voleurs soient des hommes à tout faire, il y a ceux qui se spécialisent dans un genre particulier.

Les **Cambrioleurs** pénètrent par effraction dans les maisons et les dévalisent, généralement de nuit. Ils sont habiles pour repérer et marquer d'un signe révélateur, les maisons inoccupées. Ils se débrouillent très bien également pour tout ce qui est serrures, alarmes et autres dispositifs de sécurité.

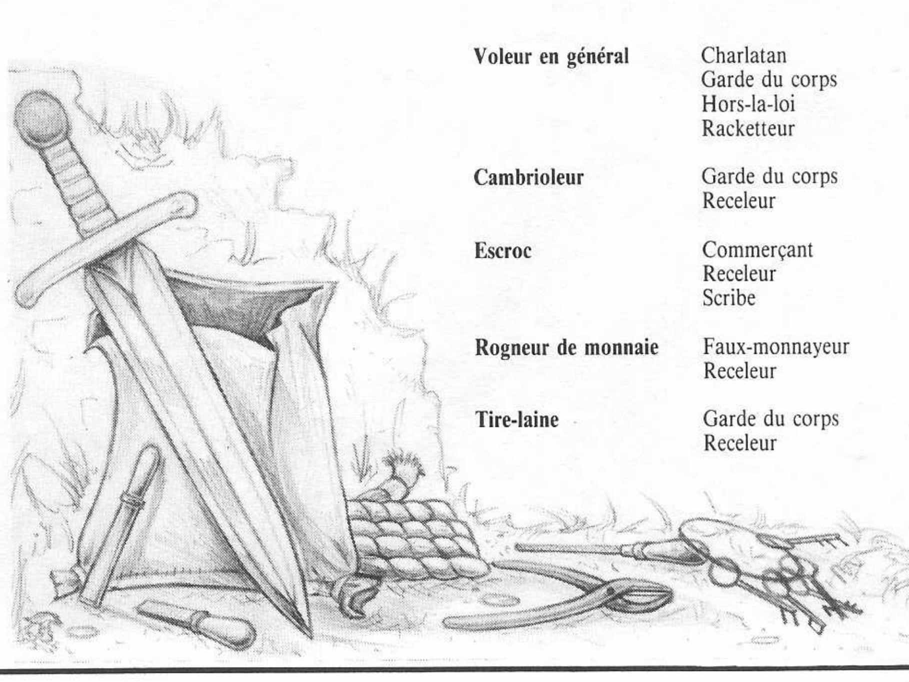
Les **Escrocs** sont des Voleurs hautement qualifiés qui travaillent -en s'en cachant- pour un individu ou une organisation et qui se procurent de l'argent de différentes façons. Ils se placent eux même en position de confiance, et se débrouillent pour faire fructifier le capital de leurs malheureux clients pour des fins qui leur sont propres.

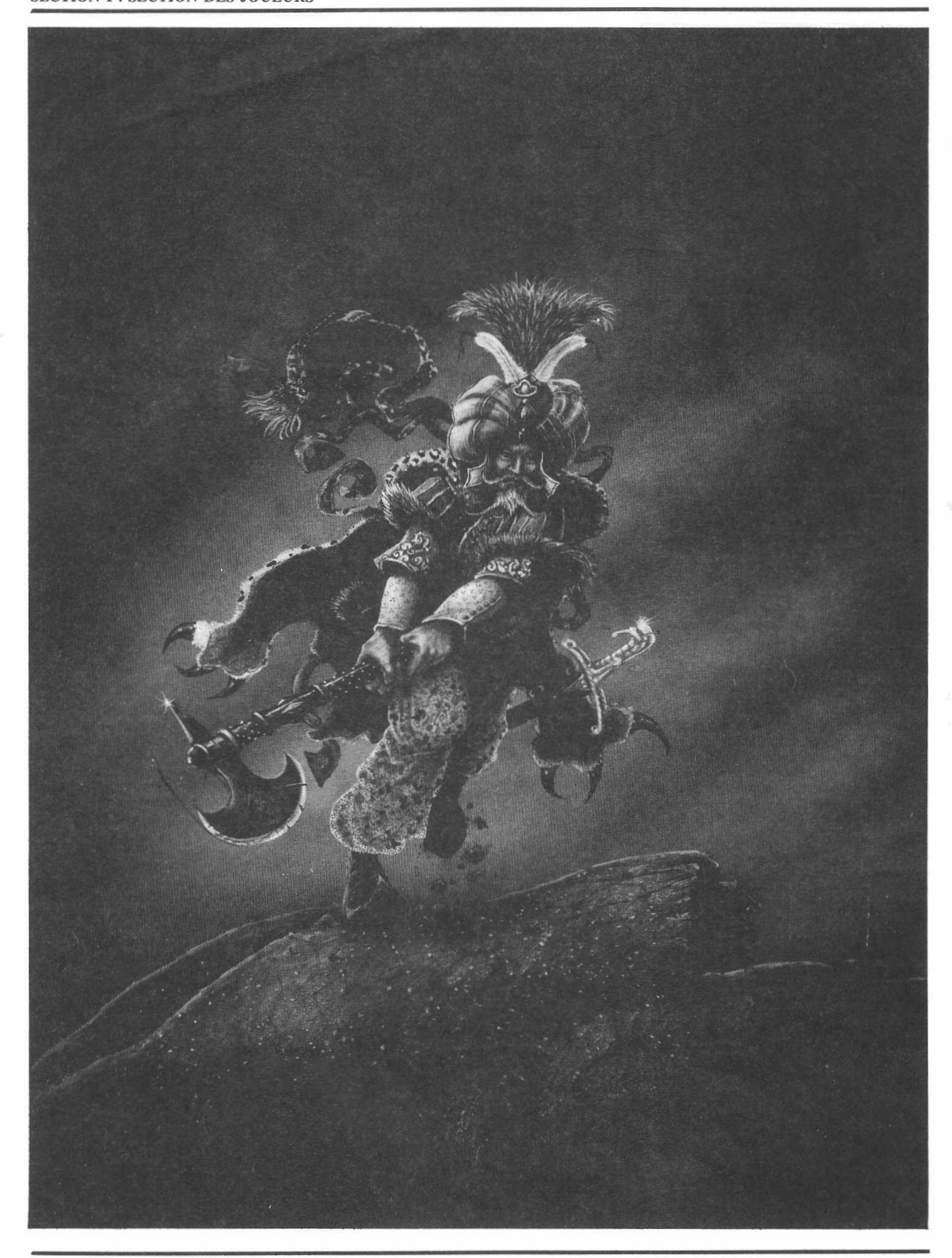
Les **Rogneurs de monnaie** sont des escrocs de petite envergure qui gagnent leur vie en fraudant sur les pièces de monnaie. Les pièces en circulation sur le Vieux Monde sont toutes de formes irrégulières, mais leur valeur est déterminée par le poids de métal qu'elles contiennent ; la marque du gouvernement d'émission sur les deux faces de la pièce est garante de son poids et donc de sa valeur. Le Rogneur exploite cette situation en cisaillant ou rognant une petite parcelle de métal. Quand il a fini ses prélèvements sur dix ou vingt pièces, il a récupéré assez de métal pour en fabriquer une nouvelle. Une autre méthode, qui requiert beaucoup d'adresse et de culot, consiste à scier en deux une pièce par sa tranche, pour disposer de "deux" pièces et les refiler à un distrait.

Les **Tire-laine** sont des Voleurs spécialisés dans la subtilisation de valeurs dans les poches ou les bourses. Le Tire-laine est un véritable fléau dans les villes et, les jours de marché, ils sont nombreux à opérer seuls ou en équipe sous le couvert de la foule. La technique favorite et la plus rencontrée consiste à détacher la bourse de la ceinture de la victime, à l'aide d'un petit couteau tranchant ou d'un rasoir à manche. Les bijoux sont une valeur sûre, mais souvent difficiles à dérober discrètement et pouvant être facilement reconnaissables ; il est souvent ardu de les écouler sans le concours d'un Receleur même si celui-ci escroque le Voleur sur la valeur de sa prise.

Débouchés :
Tous les joueurs qui tirent la Carrière de *Voleur* à la création de leur personnage commencent comme Voleur en général. Par la suite, tous les Voleurs pourront choisir un type de Voleur spécialisé pour compléter leur Carrière, ou une autre Carrière de Filou, à moins qu'ils préfèrent tirer au hasard une Carrière de Guerrier, Forestier ou Lettré. Les débouchés particuliers autorisés sont les suivants :

Voleur en général	Charlatan Garde du corps Hors-la-loi Racketteur
Cambrioleur	Garde du corps Receleur
Escroc	Commerçant Receleur Scribe
Rogneur de monnaie	Faux-monnayeur Receleur
Tire-laine	Garde du corps Receleur





• COMPETENCES •

Cette section décrit le large éventail de Compétences utiles qui sont accessibles aux personnages des joueurs. Un bon joueur les utilisera plusieurs fois au cours d'une aventure, trouvant à plusieurs occasions que les talents du personnage sont d'une grande importance. Cependant, le Maître de Jeu ne devra pas être poussé à accorder des avantages aux Joueurs uniquement parce qu'ils insistent sur le fait que les Compétences de leurs personnages sont avantageuses - chaque cas devra être traité indépendamment et le personnage ne devra bénéficier de la Compétence que s'il y a clairement une quelconque connexion entre celle-ci et l'action à effectuer. Dès la préparation de l'aventure, le Maître de Jeu devrait prévoir des chances, pour les Joueurs, d'exercer leurs Compétences, spécialement celles qui sont le moins susceptibles d'être rencontrées dans le cours normal de la partie.

• UTILISATION DES COMPETENCES •

L'utilisation des Compétences devrait s'expliquer d'elle-même quand un Personnage souhaite entreprendre une action - par exemple, conduire un attelage, monter à cheval ou dérober une pièce sur une table ; le Maître de Jeu saura si le Personnage a la Compétence adéquate. Si c'est le cas, le MJ pourra se référer à la description de la Compétence et faire appel à son bon sens pour savoir si celle-ci s'applique à la situation et quel sera le résultat de son utilisation. Beaucoup d'actions seront automatiques ; dans les exemples ci-dessus, il est clair que si un Personnage souhaite conduire un attelage et qu'il a la Compétence Conduite d'attelages, il pourra le mener sans aucune difficulté. Dans d'autres cas, les Compétences donnent des bonus sur les actions que tout le monde peut faire, comme dérober une pièce de monnaie. L'important est de savoir alors si le Personnage est doué pour attraper cette pièce - une Compétence augmentera ces chances. Cela est déterminé en faisant effectuer un Test au Personnage. Les règles concernant les Tests sont dans la **Section du Maître de Jeu.**

A partir des descriptions de Compétences, le Maître de Jeu pourra dire ce qui se passera si le Personnage n'a pas la Compétence. Si un Personnage n'a pas Conduite d'Attelages comme Compétence et essaye de conduire un chariot, alors le MJ pourra être sûr que l'action échouera. Dans d'autres cas, cela ne sera pas aussi clair. Les Maîtres de Jeu devront utiliser leur pouvoir de décision, penser logiquement et équitablement et se servir quelque peu de leur imagination.

• INDEX DES COMPETENCES •

1 **Acrobatie**
2 **Acrobatie équestre**
3 **Acuité auditive**
4 **Acuité visuelle**
5 **Adresse au tir**
6 **Alphabétisation**
7 **Ambidextrie**
8 **Armes de Spécialisation**
9 **Art**
10 **Astronomie**
11 **Bagarre**
12 **Baratin**
13 **Bouffonneries**
14 **Calcul mental**
15 **Camouflage rural**
16 **Camouflage urbain**
17 **Canotage**
18 **Cartographie**
19 **Chance**
20 **Chant**
21 **Charisme**
22 **Chasse**
23 **Chimie**
24 **Chiromancie**
25 **Chirurgie**
26 **Comédie**
27 **Commerce**
28 **Conduite d'attelages**
29 **Confection**
30 **Connaissance des démons**
31 **Connaissance des parchemins**
32 **Connaissance des plantes**
33 **Connaissance des Runes**
34 **Conscience de la Magie**
35 **Construction navale**
36 **Contortionnisme**
37 **Corruption**
38 **Coups assommants**
39 **Coups précis**
40 **Coups puissants**
41 **Course à pied**
42 **Crochetage des serrures**
43 **Cryptographie**
44 **Cuisine**
45 **Danse**
46 **Déguisement**
47 **Déplacement silencieux (rural)**
48 **Déplacement silencieux (urbain)**
49 **Désarmement**
50 **Détection des alarmes magiques**
51 **Détournement de fonds**
52 **Divination**
53 **Dressage**
54 **Eloquence**
55 **Emprise sur les animaux**
56 **Equitation**
57 **Escalade**
58 **Escamotage**
59 **Esquive**
60 **Etiquette**
61 **Evaluation**
62 **Evasion**
63 **Exploitation minière**
64 **Fabrication d'objets magiques**
65 **Fabrication de drogues**
66 **Fabrication de parchemins**
67 **Fabrication de potions**
68 **Fermentation**
69 **Filature**
70 **Force accrue**
71 **Fuite**
72 **Héraldique**
73 **Histoire**
74 **Humour**
75 **Hypnotisme**
76 **Identification des mort-vivants**
77 **Identification des objets magiques**
78 **Identification des plantes**
79 **Imitation**
80 **Immunité aux maladies**
81 **Immunité aux poisons**
82 **Incantations**
83 **Jeu**
84 **Joaillerie**
85 **Jonglerie**
86 **Langage secret**
87 **Langue étrangère**
88 **Langue hermétique**
89 **Lecture sur les lèvres**
90 **Législations**
91 **Linguistique**
92 **Lutte**
93 **Maîtrise des Runes**
94 **Manœuvres nautiques**
95 **Méditation**
96 **Mendicité**
97 **Métallurgie**
98 **Musculation**
99 **Musique**
100 **Narration**
101 **Natation**
102 **Numismatique**
103 **Orientation**
104 **Pantomime**
105 **Pathologie**
106 **Pêche**
107 **Pictographie**
108 **Piégeage**
109 **Pistage**
110 **Pitreries**
111 **Potamologie**
112 **Préparation de poisons**
113 **Pyrophilie**
114 **Radiesthésie**
115 **Reconnaissance des pièges**
116 **Réflexes éclairs**
117 **Résistance à l'alcool**
118 **Résistance accrue**
119 **Séduction**
120 **Sens de la Magie**
121 **Sens de la répartie**
122 **Sixième sens**
123 **Soins des animaux**
124 **Technologie**
125 **Théologie**
126 **Torture**
127 **Travail de la pierre**
128 **Travail du bois**
129 **Travail du métal**
130 **Traumatologie**
131 **Ventriloquie**
132 **Violence forcenée**
133 **Vision nocturne**
134 **Vol à la tire**

• ACQUISITION DES COMPETENCES •

Le Personnage gagne plusieurs Compétences à sa création. Celles-ci sont :

- Les Compétences automatiques de sa race
- Les Compétences Initiales déterminées dans les Tables des Compétences des Vocations
- Les Compétences indiquées dans la description de sa première Carrière de Base

Ces compétences sont censées représenter les talents acquis par les Personnages durant la partie de leur vie correspondant à la période de pré-aventure. Lorsque les Personnages progresseront dans les Carrières Avancées, ils auront l'occasion d'acquérir plus de Compétences en dépensant des Points d'Expérience. Votre Maître de Jeu vous expliquera cela en temps voulu.

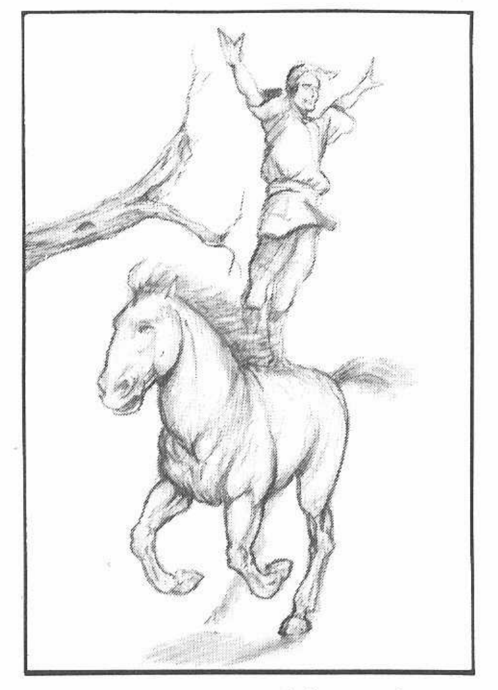
• LA DETERMINATION ALEATOIRE DES COMPETENCES •

S'il devient nécessaire de déterminer des compétences aléatoirement, la méthode suivante sera utilisée : Lancer 1D12 deux fois. Soustraire 1 au premier jet de dé et multiplier le résultat par 12. Puis additionner le résultat au second jet de dé. Cela vous donnera un nombre entre 1 et 144. Si le résultat est supérieur à 134, reprendre à zéro la même opération. La Table suivante facilite le processus :

D12 Premier Jet	D12 - Second Jet 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
3	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
4	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
5	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
6	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
7	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
8	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
9	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
10	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
11	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
12	133	134	-RELANCER									

Le nombre généré par les deux tirages de dé indique le numéro de la Compétence, dans la liste alphabétique. Lorsque vous créez un PNJ vous êtes libre de retirer ou d'ignorer le résultat quand il y a deux fois la même Compétence ou que cela ne convient pas. La génération aléatoire est uniquement réservée aux PNJ - jamais pour les Personnages-Joueurs.

• DESCRIPTION DES COMPETENCES •

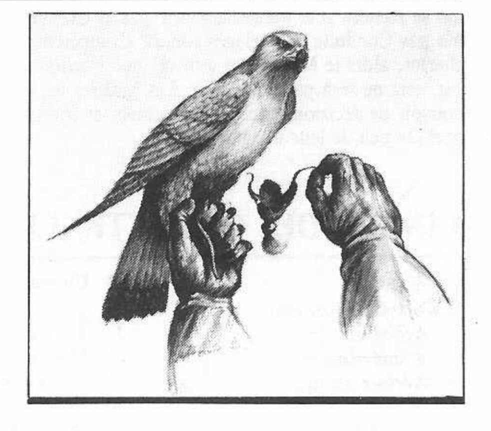


Acrobatie Cette compétence indique que le Personnage est un athlète confirmé, capable d'exécuter des chutes, bonds, rebonds, sauts, etc. Il doit aussi ajouter deux mètres à toutes les distances de Bonds et un modificateur de +2 à tous les jets de dé de dommages dus aux Chutes et aux Sauts. En plus, il peut Grimper des pentes raisonnables sans pour cela faire un Test de Risque. *(Voir Sauter, Chuter, Bondir et Grimper).* Bien que les Personnages puissent, avec ce talent, faire des sauts périlleux arrières, des équilibres sur les mains, la roue sans aucun risque, ils ne peuvent faire des acrobaties pendant qu'ils combattent ou qu'ils tentent une manipulation comme, par exemple, ouvrir une porte. S'ils cherchent à travailler comme Bateleur ils auront un modificateur de +10% sur le Test d'Embauche ; ils peuvent aussi se livrer au Quémandage avec un Test à +10%.

Acrobatie équestre Cette compétence peut être acquise par les gens du cirque, les voyageurs ou les nomades. Ils sont alors capable d'effectuer toutes sortes d'acrobaties à cheval comme tenir en équilibre, bondir sur son dos, etc. En pratique, lorsqu'ils montent à cheval ils n'auront jamais à faire de Tests de Risque, sauf s'ils souhaitent sauter à très grande vitesse (supérieure à 8 mètres/Round) et ils auront, dans ce cas, un modificateur de +30%. En outre ils n'ont aucun malus lorsqu'ils utilisent des armes de jet sur un cheval en déplacement (voir la section **Combat**).

Acuité auditive Les Personnages avec ce talent sont pourvus d'une excellente ouie. Ils feront leurs Tests d'Ecoute à +10%. Ils additionnent aussi 2 mètres aux distances normales d'Ecoute.

Acuité visuelle Le Personnage, doué d'une vision exceptionnelle, peut voir un objet à une distance de 50% supérieure à la normale (une fois et demi la distance normale). Cela n'affecte pas la Compétence Vision nocturne mais, par contre, modifie ce qu'il est possible de voir avec une torche, une lanterne, etc. (voir *Lumière et Obscurité*).



Adresse au tir Les Personnages adroits au tir sont naturellement de bons tireurs et gagnent un bonus de +10% à tous les Tests de Capacité de Tir. Les Personnages possédant une compétence en Spécialisation d'Armes lance-projectiles gagnent +20% dans celle-ci.

Alphabétisation Les Personnages sont capable de lire et d'écrire leur langue natale grâce à cette compétence. S'ils sont originaires du Vieux Monde ce sera l'Occidental. S'ils sont polyglottes d'origine comme les Nains et les Elfes du Vieux Monde, ils sauront lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.

Ambidextrie Les Personnages ambidextres peuvent utiliser leurs deux mains avec la même habileté et ceci sans avoir de malus. Ils ne sont pas désavantagés lorsqu'ils combattent avec leur "mauvaise" main. Ils bénéficient d'un modificateur de +10% à tous les Tests de Risque basés sur la Dextérité.

Armes de Spécialisation Les Armes de Spécialisation sont les armes dont l'utilisation demande une connaissance ou un entraînement spécial. Un Personnage sans la compétence appropriée utilisera une arme de Spécialisation avec seulement 10% en CC ou CT. Le Maître de Jeu devra faire un Test de Risque pour savoir si cet individu incompétent n'en arrive pas à se blesser. Acquérir une fois cette Compétence donne droit à une des Spécialisations qui suivent. Elle devra être prise pour chaque catégorie d'arme.

Spécialisation	*Armes maîtrisées*
Arbalète à répétition	Arbalètes à répétition
Arbalètes de Poing	Arbalètes de poing et autres armes à ressorts
Arbalète Géante	Arbalètes géantes
Arc Long	Arcs longs
Armes Articulées	Fléaux, fouets, Morgenstern
Armes à Deux Mains	Epées bâtardes ; haches, gourdins, masses, marteaux, pics, épées à deux mains ; bâtons lestés ; et le fléau à deux mains (si le Personnage a déjà la compétence Armes Articulées)
Armes d'hasts	Hallebardes et autres Armes d'hasts
Armes de Jet	Couteaux et haches de jet
Armes de Parade	Mains-gauches, brise-lames et boucliers
Armes de Poing	Gantelets, coups-de-poing, crochets, fils d'étranglement et garrots
Bombarde	Bombardes
Bombes Incendiaires	Bombes incendiaires
Catapulte	Catapultes
Escrime	Fleurets et rapières
Explosifs	Lancer et poser des bombes explosives, y compris la fabrication et la préparation
Filets	Filets, rets
Frondes	Frondes et fustibales
Lance de Cavalerie	Lance de cavalerie
Lasso	Lassos et bolas
Pistolet	Pistolets à poudre
Sarbacane	Sarbacanes
Tromblon	Tromblons

Pour plus de détails sur ces armes et leurs effets voir la section **Combat.**

Art Un artiste peut peindre, sculpter ou produire toutes autres sortes d'oeuvres d'art. Certains sont limités dans leur travail comme il est précisé dans leur Carrière. Quelque soit leur talent, ils peuvent fabriquer des objets utiles ou vendables (vendable à la décision du Maître de Jeu naturellement). Cela comprend des copies convaincantes d'oeuvres déjà existantes.
La table suivante peut être utilisée par le Maître de Jeu pour déterminer la valeur d'une oeuvre et connaître le pourcentage de chance pour qu'un non-expert y reconnaisse un faux :

Temps passé	*Valeur de vente*	*Détection*
1 semaine	10D12 CO	Intelligence de l'acheteur en %
par semaine supplémentaire	+10D12 CO	-10% max. -90%

Le maximum de temps passé sur une peinture ou une sculpture moyenne est de deux mois. Les oeuvres plus grandes ou plus soignées sont à la discrétion du Maître de Jeu.

La valeur dépend aussi de ce que pense l'acheteur. Tout le monde n'est pas forcément grand amateur d'art dans le Vieux Monde et le Maître de Jeu doit déterminer si ce que fait le Personnage s'accorde avec le goût des gens. De plus, l'artiste à un bonus de +10% pour le Quémandage.
Les artistes sont les plus qualifiés en matière d'expertise et ajoutent 15% à leur Intelligence pour ce qui est de la Détection des faux.

Astronomie Les Personnages avec cette compétence sont familiarisés avec les cieux et les cycles des corps célestes. Ils savent reconnaître les constellations, les planètes et les corps inhabituels tels que les comètes, novae, etc. Sur un Test réussi d'Intelligence, le personnage peut naviguer à l'aide des étoiles avec une précision raisonnable. Il peut aussi prédire des événements astraux et cycliques tels que les éclipses et chutes de météores.

Bagarre Les bagarreurs sont expérimentés dans l'art de se défendre avec leurs mains, leurs pieds, des vêtements ou ce qui passe à portée de leurs mains. Les personnes qui pratiquent ces techniques ne sont pas concernées par le malus de -20% et le modificateur de -2 aux dommages dans les combats sans arme (voir la section **Combat**).

Baratin Le Personnage doué de cette compétence peut essayer de baratiner des individus parlant la même langue que lui. Elle est utilisable dans la plupart des situations, lorsque l'on veut gagner du temps. Le Personnage invente simplement un discours extravagant qu'il "sert" à sa victime, ce qui a pour effet de l'ébahir, la laissant même se demander si son interlocuteur n'est pas fou, intoxiqué ou éventuellement dangereux. Cela n'a jamais de sens ; ce n'est pas une tentative de Bluff, mais un artifice destiné a plonger l'auditeur dans la confusion, à le subjuguer.
Le baratineur doit faire un Test sous sa Sociabilité. S'il réussit cela indique que les effets dureront pendant ce Round de dix secondes. Si la marge de succès est supérieure ou égale à 10%, les effets seront prolongés de 1D6 Rounds supplémentaires. Après cette période, la victime reprendra ses esprits et le Personnage ferait bien de courir au plus vite. Les PNJ ne resteront pas subjugés par un baratineur s'il est flagrant qu'ils sont en danger ou bien si l'on se prépare ostensiblement à leur nuire. Bien que le nombre de Personnages subjugés ne soit pas limité, le baratineur ne devrait pas réussir à en influencer plus d'un seul si des événements se produisent à proximité, en particulier s'il s'agit de combat.



Bouffonneries Les Personnages sont versés dans l'art "traditionnel" de l'humour paillard, obscène, sarcastique et irritant. La raison pour laquelle cette activité est considérée comme divertissante, reste très mystérieuse. Au sein de la noblesse, la présence d'un Bouffon attaché à la famille est garante d'un certain niveau de statut social. Les Personnages ont un bonus de +10% au Tests de Bluff et de Quémandage.

Calcul mental Les Personnages doués de ce talent ont le don de l'arithmétique, avec une incroyable -et profondément irritante- faculté de résoudre des problèmes de calcul quasi-instantanément. Quand de tels Personnages sont confrontés à un problème mathématique, le MJ devra admettre qu'ils sont en mesure de le résoudre, quelqu'en soit la difficulté.
Le MJ devra alors réaliser un Test sous l'Intelligence du Personnage, tous les Tours, jusqu'à ce que la réussite indique que le problème est résolu dans ce Tour de jeu ; il pourra alors lui révéler la solution. Ces calculateurs prodiges ont aussi un modificateur de +20% aux Tests d'Estimation et de +10% aux Tests de Jeu.

Camouflage rural Un Personnage avec cette compétence peut se dissimuler parfaitement dans un environnement rural, utilisant les arbres, les branches et le feuillage comme couverture. Le Test de Dissimulation doit être effectué à +20% si le Personnage est immobile et à +5% s'il se déplace Prudemment. Par environnements ruraux, on entend toutes les zones qui ne sont pas essentiellement urbaines : fermes, campagnes, forêts, champs, bords de rivières, parcs, jardins, jungles, marais, etc. La distinction entre le rural et l'urbain peut parfois ne pas être évidente, comme par exemple le petit jardin d'une maison en ville. Ce sera alors au Maître de Jeu de décider de la zone d'appartenance.
Evidemment il est nécessaire que le Personnage trouve quelque chose pour se cacher. Le Maître de jeu devra demander au joueur ce que son personnage fait pour se camoufler et modifier les chances en conséquence.



Camouflage urbain Le Personnage doué de cette compétence peut se dissimuler parfaitement en milieu urbain, utilisant les pas de portes, les petites traverses, les murs et les fentes pour se camoufler. Le Test de Dissimulation doit être effectué à +20% si le Personnage est immobile et à +5% s'il se déplace Prudemment.
L'environnement urbain est essentiellement une zone construite. Ce talent peut être utilisé aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des constructions. La différence entre le milieu urbain et rural peut parfois ne pas être évidente comme par exemple une ferme. Il est laissé libre choix au

Maître de Jeu de déterminer dans quel environnement l'action se situe. Ce talent s'applique aussi aux constructions souterraines comme les tunnels ou les caves.
Evidemment il est nécessaire que le Personnage trouve quelque chose pour se cacher. Le Maître de Jeu devra demander au joueur ce que son personnage fait pour se camoufler et modifier les chances en conséquence.

Canotage Les Personnages sont expérimentés dans le maniement de la rame et instruments assimilés. Ils peuvent conduire de petite embarcations efficacement et sans danger.

Cartographie Les Personnages, avec cette compétence, sont familiarisés avec la conception et l'utilisation de cartes. Ils lisent les cartes même si elles sont tracées de façon archaïque ou non-conventionnelle, ou encore dépeignant une région inconnue. Ils peuvent aussi reconnaître des côtes ou autres éléments géographiques, même déformés, mal dessinés ou présentés d'une manière camouflée. En utilisant un plan, le cartographe peut se diriger ou conduire d'autres personnes à un endroit précis ou suivre une certaine direction. Les cartographes se rappellent très bien des directions ou des points de repères. Ce qui est extrêmement utile dans les donjons et peut servir à retrouver son chemin ou retourner à un endroit précis. Les Tests sont liés à l'Intelligence.

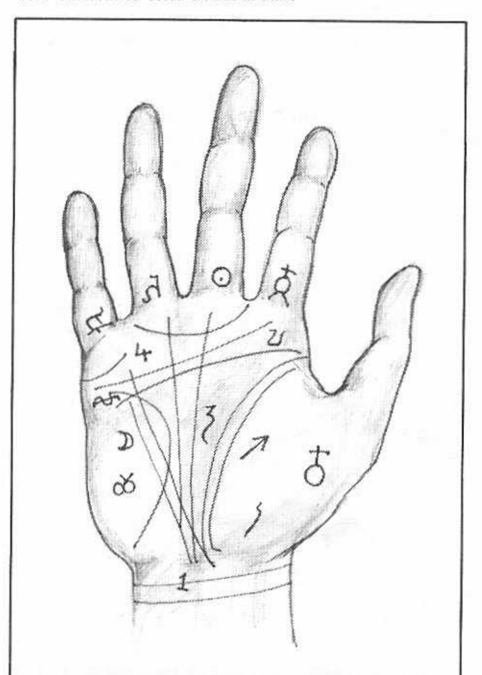
Chance Les Personnages qui sont "nés sous une bonne étoile", trouvent toujours ce qu'ils cherchent et tout semble leur sourire.
Ils peuvent utiliser leur chance pour ajouter ou soustraire 1 à tous les D6, ou 10% à tous les D100 et ceci à n'importe quel moment. Ce modificateur peut être appliqué à un jet de dé, après que le résultat soit connu, afin de pouvoir transformer un échec en réussite. Les personnages peuvent utiliser leur Chance un certain nombre de fois chaque jour. La première fois que le personnage y fait appel, dans une journée de jeu, le MJ doit faire un jet secret de 1D6. Le résultat de ce jet représente le nombre de "coups de chance" que le personnage pourra connaître dans cette journée. Ce nombre doit être noté et gardé secret par le MJ : le joueur ne saura pas combien de fois il pourra y faire appel ce jour là... jusqu'au moment où cela échouera pour la première fois.

Chant Avec cette compétence les Personnages ont la faculté de chanter et connaissent une grande variété de chansons populaires ou plus formelles. Cela peut leur permettre de gagner un peu d'argent lorsqu'ils exercent en public. Ils disposent d'un modificateur de +10% aux Tests d'Embauche comme Bateleur et aussi quand ils Quémandent.

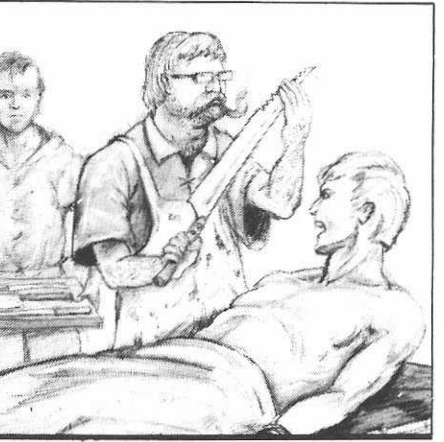
Charisme Les Personnages doués de charisme ont cette qualité indéfinissable qui leur permet d'avoir des rapports exceptionnellement bons avec les gens qui se montreront généralement amicaux envers eux et les aideront. Les Personnages charismatiques peuvent persuader d'autres individus de pratiquement n'importe quoi. Ils peuvent avoir "recours au charme" à volonté, en bénéficiant d'un modificateur de +10% à tous les Tests dépendants de la Sociabilité.

Chasse Les chasseurs expérimentés savent où aller pour pratiquer la chasse et où trouver du gibier. Le Maître de Jeu devra décider à quel endroit se situe un type d'animal bien précis et il indiquera au joueur ce qu'il peut espérer rencontrer dans une région donnée. Un Test sous l'Intelligence du Personnage pourra donner au MJ une idée du gibier qui a été chassé. Un échec indique qu'il n'y avait rien. La marge de réussite peut être considérée comme un guide en ce qui concerne la quantité d'animaux tués et l'espèce du gibier, qui répondra plus ou moins aux voeux du chasseur selon la qualité de la réussite. En fonction du terrain de chasse, le Test pourra être réalisé plus ou moins souvent ; en moyenne, une fois par jour.

Chimie Les Personnages possédant cette compétence ont une compréhension raisonnable des principes de chimie, bien que leurs connaissances seront souvent sous une forme mystique ou magique. Comme chimistes, ils ont la possibilité de reconnaître les différents types de minéraux, dans la composition desquels entrent, tout naturellement, des éléments et des composés chimiques. Ils savent aussi où chercher de tels composants (par exemple, que le souffre peut être trouvé près des cratères volcaniques, etc.). Les chimistes savent aussi comment extraire et raffiner des produits chimiques à partir des minéraux, ou des composés, qui les contiennent. Ils peuvent isoler un élément d'une roche pour produire du fer, du cuivre, de l'argent, etc.
C'est aux Maîtres de Jeu de guider les joueurs dont les personnages pratiquent cette compétence. Ils peuvent permettre la fabrication de certains composants, mais doivent limiter les tentatives de choses trop complexes ou inacceptables. Le T.N.T. est catégoriquement inacceptable ! La poudre à canon et autres mixtures inflammables pourront être autorisées. La poudre à canon comprend un mélange de souffre, de salpêtre et de charbon. Le feu grégois, mixture des temps anciens, contenait de la naphte et divers sulfures ainsi que de l'huile et d'autres substances à base de goudron. Le Test d'Intelligence devra être utilisé pour ce talent, assorti de modificateurs que le MJ décidera pour refléter la complexité du travail. Certains échecs peuvent coûter très cher, être salissants et... douloureux.



Chiromancie Les Personnages ont acquis le talent de lire dans les lignes de la main, certainement en voyageant avec les gens du cirque.
La chiromancie permet aux Personnages de se faire un peu d'argent, plus qu'un musicien des rues. Les chiromanciens ont un modificateur de +10% aux Tests de Quémandage. Plus pratiquement, ils peuvent acquérir des informations sur les autres personnages. Le Maître de Jeu déterminera quelles informations ils peuvent découvrir, en ayant éventuellement recours à un Test d'Intelligence pour en déterminer la précision.
Le MJ devrait présenter ces informations sous une forme assez ambiguë, n'offrant des détails utiles que si les circonstances sont favorables. Ces informations peuvent concerner la personnalité, la famille ou les intentions du sujet.



Chirurgie Les chirurgiens ont les connaissances médicales requises pour "raccommoder" les Personnages en piteux état. Pour éviter les risques d'infections, un traitement approfondi devra être effectué hors de l'environnement d'aventures ; avec le matériel approprié et au calme. Le Maître de Jeu devra imposer des modificateurs s'ils essayent d'opérer sans l'équipement ou les commodités nécessaires. Ainsi, par exemple, si un Personnage essaie de traiter un amputé, dans une cave obscure et humide, alors qu'une mêlée fait rage aux alentours, ses chances seront réduites de 5 à 10%. Il y a six types principaux de traitements :

Traitement des Blessures Sérieuses : Au prix d'un Test d'Intelligence réussi, le chirurgien pourra restituer 1D3 points de Blessures à des personnes Sérieusement blessées, qui seront alors considérées comme Légèrement Blessées. Cela prend un Tour de jeu.

Arrêt des pertes de points de Blessures : Sur un Test d'Intelligence réussi, le chirurgien pourra intervenir pour endiguer la forte Hémorragie, stoppant ainsi la perte de points de Blessures. C'est la seule intervention qui puisse être tentée "sur le terrain" sans pénalité. Elle prend un Round de combat et peut être répétée tant que le patient est en vie. Notez qu'à moins qu'il ne bénéficie d'un *Traitement des Blessures Graves* par la suite (voir ci-dessous), il mourra.

Traitement des Blessures Graves : Si un Test d'Intelligence est réussi, le chirurgien pourra prévenir la mort d'un Personnage qui a été traité avec succès pour une forte Hémorragie (voir la section **Combat** - *Points de Blessures et Récupération*). L'opération dure deux heures. Si elle réussit, le patient dormira pendant 24

heures, à la suite de quoi il sera considéré comme ayant 1 point de Blessures et Légèrement Blessé. Si elle échoue, le Personnage meurt.

Réduction des Fractures/Déboîtements : Si un Test d'Intelligence (avec un Bonus de +10%) est réussi, le Personnage sera considéré comme Légèrement blessé avec 1 point de Blessures. Le membre sera maintenu immobile et inutilisable 1D4+1 semaines. L'opération dure deux heures et peut être répétée si nécessaire mais avec une pénalité de -10% pour chaque échec précédent. Si une telle intervention n'est pas réussie dans la semaine qui suit la blessure, le membre sera définitivement perdu.

Traitement des Amputations : En aucun cas un chirurgien ne peut remplacer un membre tranché. L'Hémorragie de la victime devra être stoppée en premier (voir *Arrêt des pertes de points de Blessures,* ci-dessus) et il faudra ensuite cautériser la blessure. Le Personnage devra réussir un Test d'Intelligence pour sauver la vie de son patient. Celui-ci sera alors considéré comme Légèrement blessé (1 point de Blessures) au bout de 1D6+6 jours seulement. Si le Test échoue, le patient meurt.

Accélérer la récupération : Les Personnages possédant la compétence Chirurgie et qui administrent des soins au moins une demi-heure par jour à leurs patients, réduisent le temps de récupération d'un tiers pourvu qu'ils réussissent un Test d'Intelligence. Si le Test échoue, la récupération ne se fera que deux fois plus vite. Par exemple, les Personnages Légèrement blessés regagneront 3 fois leur Endurance par jour de repos s'ils sont traités avec succès par un chirurgien.

Comédie Les Personnages capables de jouer la comédie peuvent assumer ou feindre d'autres identités, ainsi que se produire devant un public. Leurs Tests de Bluff et de Commérages se feront avec un modificateur de +15%. Les comédiens ont un grand répertoire de discours et un bon comédien sera capable de les réciter à la moindre occasion, ce qui lui confère un modificateur de + 10% aux Tests de Quémandage.

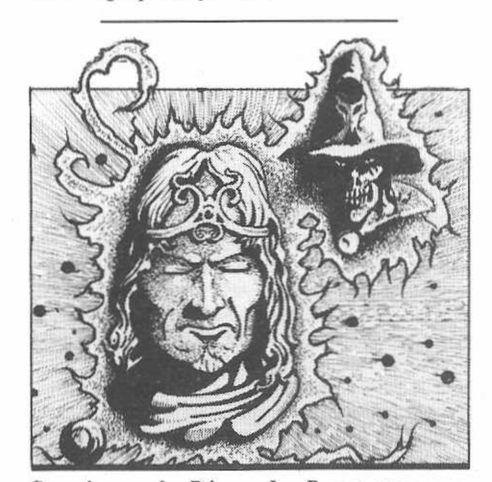
Commerce Les marchandeurs confirmés peuvent obtenir des marchandises bien en dessous du cours du marché. Leurs Tests de Marchandage sont modifiés d'un +10.

Conduite d'attelages Les Personnages avec cette compétence ont l'habitude de conduire des



charrettes ou des chariots. Il sont capable de conduire toutes sortes de véhicules attelés, en toute confiance. Ils contrôlent aussi automatiquement les chevaux et autres bêtes d'attelage sans avoir à faire de Test de Risque, et sans attirer malencontreusement l'attention ni causer d'accidents. (voir *Le Déplacement* pour plus d'informations sur les transports).

Confection Les Personnages compétents en confection, en fabrication de voiles ou même en préparation de costumes de scène, peuvent réparer des vêtements, tentes, voiles et autres objets en tissus, s'ils ont le matériel adéquat. Ils sont aussi capable de confectionner des déguisements donnant +10% aux Tests de Bluff du Personnage qui les portent.

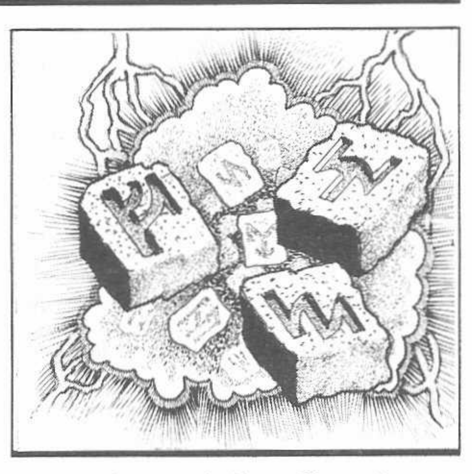


Connaissance des Démons Les Personnages, avec cette compétence peuvent reconnaître un Démon lorsqu'ils en voient et distinguer son type au premier coup d'œil (Majeur, Mineur ou Servant). Ils sont sensibles aussi à l'odeur et l'aura de ceux-ci et peuvent déterminer s'il y en a un à 48 mètres à la ronde même s'ils ne l'aperçoivent pas. Sans cette compétence, ils ne pourraient se douter qu'un Démon se dresse devant eux. Le Maître de Jeu pourrait leur venir en aide en décrivant l'apparence hostile et impressionnante de l'être qu'ils observent. Lorsqu'ils sont confrontés à un Démon, les Personnages peuvent être conscients de ses capacités, ses faiblesses et de ses intentions. Pour déterminer cela, le MJ peut leur accorder un Test d'Intelligence lorsqu'ils n'ont jamais rencontré un Démon de ce type. S'ils ont déjà eu affaire à un type particulier de Démons, ils en connaissent automatiquement tous les détails.

Connaissance des parchemins Les Personnages peuvent, avec cette compétence, reconnaître un parchemin magique lorsqu'ils en voient un. En admettant qu'ils comprennent la Langue Hermétique dans laquelle il est écrit, ils pourront en définir le type et utiliser la Magie qu'il contient (voir la section **Magie** pour plus de détails).

Connaissance des plantes Les Personnages ayant cette compétence peuvent reconnaître les différentes variétés de plantes. Ils connaissent aussi les propriétés des plantes et les périodes de récoltes (jours, années, circonstances spéciales). Sur un Test d'Intelligence réussi, le Maître de Jeu pourra indiquer aux joueurs les endroits possibles où trouver ce qu'ils cherchent.

Connaissance des Runes Tout le monde sait que les Runes existent ; et la plupart des gens



acceptent leur pouvoir, bien qu'ils ne soient pas capable de faire la différence entre une vraie Rune, un pictogramme et une fausse Rune sans magie. Un Personnage avec cette compétence peut dire à quelle catégorie elles appartiennent (voir la section **Magie**).

Conscience de la Magie Cette compétence est réservée aux Enchanteurs. Son utilisation rend le Personnage inactif pendant un Tour de jeu (1 minute). Il prendra alors conscience de la présence et de la situation approximative de tout personnage ou créature Enchanteresse dans un rayon de 100 mètres. La concentration doit être absolue ; parler, se déplacer, combattre ou essayer de faire autre chose rendrait la Compétence inutilisable.

Construction navale Les Personnages avec cette compétence peuvent travailler à la construction de bateaux et comprendre les principes et les besoins élémentaires lors de la fabrication de navires marins ou fluviaux. Ils sont familiarisés avec la terminologie nautique et avec les outils de travail du bois et de confection des voiles. Avec du temps et du matériel, ils seraient capable de réparer ou de construire un bateau. Les radeaux et autres embarcations improvisées peuvent être construites au rythme de dix heures de travail d'un homme par passager transporté. Les Personnages ont un +10% aux Tests de Construction lorsqu'ils emploient du bois ou autres matériaux de base relatifs aux bateaux.

Contortionnisme Les Contorsionnistes reçoivent leur entraînement des gens du cirque ou à travers d'étranges disciplines religieuses. Ce talent leur donne la possibilité de contrôler leur corps au-delà des limites d'une personne normale, déplaçant leurs os hors des articulations ou disloquant leur corps de manière horrible ou, du moins, révoltante. Ils peuvent se débarrasser des cordes, chaînes et autres liens sur un Test réussi sous la Dextérité, moins la moitié de l'Intelligence de celui qui a fait les liens.
Ils peuvent aussi se faufiler à travers des passages ridiculement étroits tels que des barreaux de cellules ou de conduits d'aération. 15 cm x 30 cm est le plus étroit des passages praticable par ces personnages. Malgré que la plupart des gens trouvent leurs singeries répugnantes, les contorsionnistes ont +10% aux Tests de Quémandage.

Corruption Le Personnage avec cette compétence maîtrise l'art d'acheter des faveurs. Il sait qui soudoyer, ce qu'il faut offrir et comment le faire. Il a +20% aux Tests pour Corrompre (Voir *Les*

Test standards). Notez que l'argent n'est pas le seul moyen utilisé pour une corruption.

Coups Assommants Les Personnages qui ont cette compétence gagnent un bonus de +20% à leur chance d'étourdir un adversaire et n'ont pas le malus habituel de -20% au combat (voir la section **Combat** - *Etourdir un adversaire).* Les chances d'étourdir sont égales aux dommages modifiés (1D6 + F - E - protection de la tête) multipliés par 5.
Notez que la compétence est plus efficace lorsque la cible est immobile. Il y a alors un Toucher automatique et les dommages modifiés sont doublés.

Coups précis Les Personnages qui ont cette compétence et qui réussissent un Coup Critique sur leur adversaire, peuvent modifier la localisation de +/- 10% suivant la partie du corps qu'ils désirent frapper. Ainsi une localisation de 82 (jambe droite) pourra être modifiée en 72 (tronc) ou 92 (jambe gauche), au choix du joueur.

Coups puissants Les Personnages qui ont cette compétence augmentent les dommages causés de 1 point (voir la section **Combat**).

Course à pied Les Personnages, avec ce talent, sont de rapides coureurs, très lestes sur leurs jambes. Ils rajoutent 1 à leur score de Mouvement (M).

Crochetage des serrures Un Personnage peut, avec ce talent, crocheter des serrures ; cela dépend alors d'une réussite au Test de Crochetage. Cette compétence peut être acquise plus d'une fois, donnant ainsi une plus grande chance de succès. Pour chaque achat supplémentaire, il est accordé +10% de modificateur.

Cryptographie Avec cette compétence, les Personnages sont capable d'inventer et de percer des codes ou des clefs de chiffrement. Ils peuvent imaginer un nouveau code sur un Test d'Intelligence réussi. Ils ont +10% pour tout Test d'Intelligence destiné à déchiffrer un code inconnu. Le Maître de Jeu peut assigner un modificateur en fonction de la facilité ou de la difficulté du code.

Cuisine Les personnages pouvant cuisiner, savent aussi préparer la nourriture fine, juger de la qualité des ingrédients et de la finition du produit. Ils ont aussi un modificateur de +10% pour déceler de la drogue ou du poison dans leurs repas *(voir Poisons).* Si cela est réussi, la présence d'une substance étrangère est détectée mais sa nature reste inconnue.





Danse Les Personnages qui ont cette compétence peuvent danser exceptionnellement bien, de façon formelle ou informelle. Ils peuvent ajouter 10% aux Tests d'Embauche ou de Quémandage s'ils cherchent un emploi de Bateleur ou exercent dans la rue.

Déguisement Avec ce talent, Les Personnages sont aptes à confectionner ou utiliser des déguisements. Ceux-ci peuvent être simples ou très élaborés. Le Maître de Jeu doit garder en tête tous les efforts qui ont été fait lors de sa réalisation pour savoir si cela marche ou non. Un individu peut alors passer inaperçu aux yeux de personnes peu soupçonneuses. Dans le cas d'un examen fortuit, un Test de Sociabilité est requis pour le personnage déguisé. Un examen attentif révélera toujours un déguisement quoiqu'un personnage pourra anticiper la chose et tenter par tous les moyens de réussir un Bluff. Le MJ devra alors prendre en compte la nature de ce Bluff. Une phrase du genre : "Ne me fouillez pas si brutalement... j'ai une santé délicate depuis que j'ai attrapé la Putréfactose..." devrait être suffisante dans la plupart des cas.

Déplacement silencieux (rural) Les Personnages peuvent, avec cette compétence, se déplacer pratiquement silencieusement dans un environnement rural. Elle donne à celui qui Ecoute un malus de -10% à son Test. Exemple : en temps normal, la chance d'entendre un bruit dans un rayon de 4 mètres est de 30%, si l'individu se déplace Prudemment, dans ce cas elle sera réduite à 20%. Par environnements ruraux, on entend toutes les zones qui ne sont pas essentiellement urbaines : fermes, campagnes, forêts, champs, bords de rivières, parcs, jardins, jungles, marais, etc. La distinction entre le rural et l'urbain peut parfois ne pas être évidente, comme par exemple le petit jardin d'une maison en ville. Ce sera alors au Maître de Jeu de décider de la zone d'appartenance.

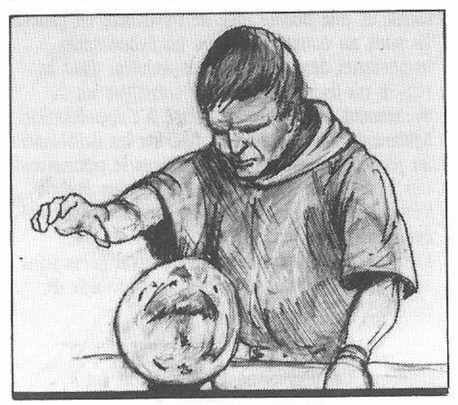
Déplacement silencieux (urbain) Les Personnages peuvent, avec cette compétence, se déplacer pratiquement silencieusement dans un environnement urbain. Elle donne à celui qui Ecoute un malus de -10% à son Test. Cela s'applique à toutes les actions fournies dans la Table d'Ecoute, y compris ouvrir les portes, parler, etc.
Les environnements urbains sont essentiellement toutes les zones construites. Cette Compétence s'applique aussi à l'intérieur des constructions en général, y compris les bâtiments de ferme. Au gré du MJ, elle pourra aussi s'appliquer à certaines situations souterraines, spécialement dans le cas de salles et de passages artificiellement bâtis.

Désarmement Les Personnages peuvent choisir, avec cette compétence, de désarmer un adversaire plutôt que de le blesser. Le joueur doit déclarer que son personnage va tenter de désarmer son adversaire. Il tire alors un jet d'attaque, suivi d'un autre. Si les deux jets sont réussis, l'adversaire est désarmé, sinon rien ne se passe. Les armes arrachées des mains de l'ennemi, sont alors éjectées dans une direction aléatoire de 2D6 mètres. Cette méthode ne peut pas être utilisée contre des créatures qui bénéficient d'attaques naturelles (morsures, attaques caudales et autres).

Détection des alarmes magiques Les Personnages peuvent avec cette compétence sentir lorsqu'un objet ou une zone est protégé par le sort *Alarme Magique* (Magie Mineure). Un Test d'Intelligence est nécessaire pour pressentir l'alarme, et le Personnage devra être à moins de 2 mètres de la zone protégée afin de détecter le sort. Notez que la Compétence ne permet pas aux Personnages de désactiver l'Alarme magique.

Détournement de fonds La Compétence Détournement de fonds est très utile puisqu'elle permet aux personnages d'acquérir des sommes d'argent sans origine apparente. S'il est placé dans un emploi impliquant le contact direct avec l'argent (et seulement dans ce cas), le Personnage peut utiliser ce talent. Le Maître de Jeu devra faire un Test sous l'Intelligence de celui-ci pour déterminer s'il réussit ou non.
Un détournement réussi rapporte 1D6 Couronnes et ne sera jamais découvert ; même si -par miracle- on devait découvrir le détournement, l'escroc ne pourrait pas être soupçonné.
S'il échoue, le Personnage ne gagne rien et peut être suspecté. Sur un échec de plus de 40%, l'escroc sera pris la main dans le sac.
Le Personnage peut essayer de détourner des fonds autant de fois qu'il le souhaite. Il est alors sujet à un modificateur de -10% (cumulatif) pour chaque tentative supplémentaire dans une même journée et un même lieu. Le Maître de Jeu devrait ajuster le montant du détournement en fonction du contexte de chaque essai. Il peut varier aussi selon la grandeur de la compagnie qui l'emploie (par exemple, de l'ordre de 1D6 Pistoles chez un petit boutiquier, et beaucoup plus de 1D6 Couronnes aux dépens d'une trésorerie d'état).

Divination Cette Compétence peut être utilisée pour découvrir des informations qui, normalement, ne sont pas accessibles à un Personnage. Par exemple, elle peut révéler l'endroit ou se trouve un joyau perdu, la date projetée de couronnement du prochain monarque ou le numéro gagnant à la loterie de la ville. Le Maître de Jeu devra être prudent lorsqu'il donne de tels renseignements ; les réponses ne doivent



pas être trop tranchées. Soyez équivoque - laissez place aux interprétations erronées, aux ambiguïtés. Le MJ pourra établir la réussite de la divination par un Test basé sur l'Intelligence du personnage. Les divinations peuvent avoir divers focus : boule de cristal, tarots, osselets, etc. Mais dans tous les cas un support est indispensable. Un Personnage peut établir sa propre méthode et s'y tenir mais, s'il le veut, il pourra par la suite acquérir une nouvelle fois cette Compétence et pratiquer ainsi une autre forme de divination.

Dressage Le Personnage, avec cette compétence, peut entraîner des animaux à faire certains travaux ou des tours précis. Ce talent est général et s'applique aussi bien aux chevaux, chiens, faucons et autres animaux de compagnie qu'aux animaux sauvages (dans la limite du raisonnable). Tous les animaux non-fantastiques peuvent être dressés (sauf si cela est spécifié dans le **Bestiaire**), mais seulement s'ils ont une Intelligence de 6 ou plus. La durée du dressage dépend de la difficulté de la tâche, comme indiqué ci-dessous :

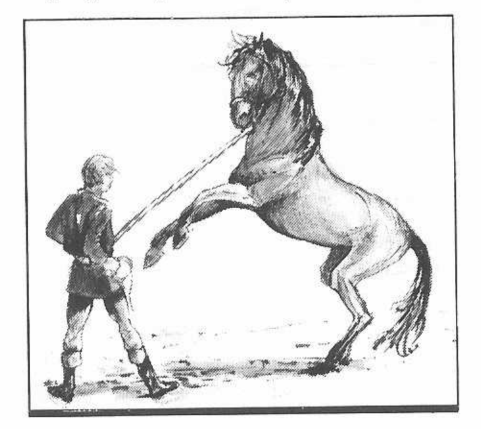
Obéir à un simple mot en présence du Personnage : *1 semaine*

Compter, tenir en équilibre sur une balle, faire un enchaînement de tours : *3 semaines*

Aller chercher un objet ou exécuter un ordre en dehors de la présence du Personnage : *10 semaines*

Entraîner un cheval, un faucon, un chien, etc. à combattre : *12 semaines*

L'entraînement doit être approprié à l'animal. Un cheval de guerre pourra être habitué à rester calme au milieu d'un vacarme ou à l'odeur du sang. Un faucon répondra aux ordres "attaque" et "reviens" ou reviendra au leurre. La loyauté d'un animal ne peut pas toujours être transférée à un nouveau maître. Le Maître de Jeu devra déterminer si c'est le cas. Un cheval acceptera mieux un nouveau propriétaire qu'un chien. Cette compétence donne aussi un bonus de +10% aux Tests d'Embauche pour travailler comme maître-chien, palefrenier, fauconnier ou tout autre emploi pour lequel cette Compétence est utile.



Eloquence Avec cette compétence les Personnages sont capables de manipuler des assemblées ou des foules entières de personnes, uniquement par persuasion verbale. Cela est représenté par les règles normales de Bluff et de Commérages, mais le nombre de personnes affectées est bien supérieur au maximum normal. La valeur de la Caractéristique Commandement du personnage en fixe le nombre maximum. Le MJ pourra faire le Test approprié pour déterminer la réaction de l'auditoire ; appliquant des modificateurs en fonction de la nature du Bluff ou du Commérage, et en fonction de l'humeur de la foule. Il devra toujours être conscient qu'une fois la foule dispersée, chacun aura le temps de penser à ce qu'il a entendu et que le doute pourrait l'assaillir.



Emprise sur les animaux Les Personnages, avec cette compétence, s'entendent à merveille avec les animaux et reçoivent leur totale confiance pour plusieurs raisons. Dès qu'ils seront à moins de 12 mètres du personnage, les animaux domestiques avec une Intelligence de 10 ou plus seront affectés. Ils réagiront en agitant la queue, en miaulant, en ronronnant ou d'une toute autre façon amicale et, à moins qu'ils soient retenus par un collier, une laisse ou toute autre chose, se mettront à suivre le Personnage. Un ordre simple peut être donné à un animal d'une Intelligence supérieure ou égale à 5 et ceci aussi longtemps qu'il sera à moins de 12 mètres. Un Test contre la Volonté de l'animal doit être fait pour déterminer le succès. Cet ordre doit être très simple du genre "suis moi", "halte", "vas-t-en", etc. Les personnages peuvent aussi tenter d'influencer les animaux qui menaceraient de les attaquer. Dans ce cas, l'animal pourrait obéir à un simple "vas-t-en" mais ne montrera aucun signe extérieur d'affection.
Le Maître de Jeu peut égayer le processus en introduisant un animal au caractère joueur et, par là même, irritant.

Equitation Des cavaliers accomplis peuvent monter à cheval, au trot ou au galop, sans avoir à craindre les situations embarrassantes que sont les chutes par exemple. Ils n'ont pas de Test de Risque lorsqu'ils agissent normalement, montent ou descendent de cheval sans aide, dépassent l'allure Prudente, etc. Ils peuvent tenter de sauter de ou sur un cheval en mouvement en effectuant un Test de Risque avec un bonus de +10%. Bien que cette Compétence s'applique principalement aux chevaux et autres équidés, dans certaines parties du monde, d'autres animaux peuvent être maîtrisés et montés par des personnages doués de cette Compétence.

Escalade Les Personnages ayant cette Compétence peuvent grimper sur tous les murs ou autres surfaces verticales (même les plus traîtres), mais pour cela ils doivent avoir mains et pieds libres. Ils n'ont pas à faire un Test de Risque sauf si la surface est lisse ou particulièrement glissante. Le Maître de Jeu doit alors estimer les modificateurs en fonction des circonstances.

Escamotage C'est une compétence très utile, permettant au Personnage de cacher un petit objet dans les poches, les manches ou simplement dans les paumes des mains. La plus grande des choses pouvant être dissimulée ne devra pas dépasser la taille d'un poing fermé. Bien que tout le monde puisse tenter d'Escamoter un objet, le personnage compétent aura un bonus de +15% au Test de Dextérité. L'objet à Escamoter devra être tenu dans la main.
Par exemple en distribuant des cartes, en comptant de l'argent ou en examinant des légumes au marché, l'individu pourra essayer de dérober l'objet en question (carte, pièce, carotte). Le MJ peut vérifier le succès en testant la Dextérité de l'escamoteur, avec les modificateurs qu'il juge appropriés. La réussite signifie que l'objet a pu être subtilisé. Un échec au Test parle de lui même (peut-être le personnage était-il surveillé de trop près, peut-être a-t-il glissé, etc.). Mais ce simple échec ne le fais pas repérer. Par contre une marge d'échec égale ou supérieure à 40% indique que le Personnage a été pris en flagrant délit.

Esquive Le Personnage, grâce à cette compétence, est spécialement entraîné à éviter les coups en combat au contact. Ceci en s'abaissant ou en s'écartant. Un Test d'Initiative réussi signifie que l'Esquive réussit et que *tous* les dommages du coup sont ignorés. Une seule esquive peut être tentée dans un même Round de combat. L'on ne peut esquiver que les coups que l'on voit venir. Les attaques Surprises ne peuvent pas être esquivées, pas plus que les projectiles venant d'un arc, d'une arbalète, ou d'une arme à feu.

Etiquette Avec ce talent, les Personnages sont pleinement au courant des conventions sociales, connaissant le moyen de se comporter dans la plupart des situations. Ils ont un bonus général de +10% à tous les Tests standards et aux Tests de Caractéristiques lorsqu'ils sont plongés dans la haute société.

Evaluation Le Personnage, muni de ce talent, a des yeux d'expert et peut juger de la valeur de la marchandise avec un haut degré de précision. Il a un modificateur de +10% à tous les Tests

d'Estimation et une marge d'erreur réduite à 5% dans tous les cas (voir les *Tests standards*).

Evasion Le Personnage, avec cette compétence, a reçu un entraînement soit dans un cirque soit dans une corporation religieuse. Il ne peut pas être retenu prisonnier par des moyens normaux ; tôt ou tard il finira par se défaire de ses liens et ce, même s'il est encordé ou enchaîné. L'évasion s'effectue après un Test réussi sous la Dextérité qui peut être tenté une fois par Tour de jeu. Les Personnages avec ce talent ont un modificateur de +10% aux Tests de Quémandage.

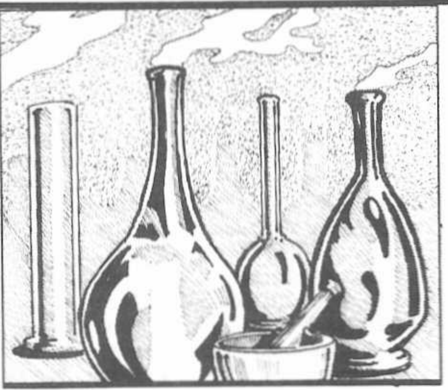


Exploitation minière Cette Compétence est acquise par expérience du travail dans les mines et autres excavations. Avec elle, les Personnages gagnent certains avantages lors de déplacements en environnement souterrain. Ils sont capable de creuser des tunnels s'ils ont des outils adéquats et de construire des étais, des passerelles et des planchers lorsque la terre est meuble. Ils ont +10% aux Tests de Construction en milieu souterrain.
Une fois sous terre, ils savent reconnaître les minerais, les cristaux et les différents types de roches. Ils peuvent détecter des filons de métaux ou autres. Pour déterminer le succès, le Maître de Jeu peut tester l'Intelligence. Ces personnes ont aussi +10% de bonus pour détecter des portes ou des passages secrets dans les complexes souterrains. Tant qu'ils sont dans ce milieu, ils ont le sens de l'orientation, des inclinaisons et ont conscience de la température et du degré d'humidité. Le MJ peut utiliser ceci pour aider ses joueurs lorsqu'ils se trouvent dans ces conditions.

Fabrication d'objets magiques Les Personnages doués de cette Compétence sont des sorciers très expérimentés, parfaitement capables de fabriquer et d'utiliser des objets magiques (voir le supplément à venir : **Les Royaumes de la Sorcellerie** pour plus de détails).

Fabrication de drogues Les Personnages sont capable avec cette compétence de fabriquer des drogues à base de produits naturels *ou* chimiques. S'ils veulent acquérir les deux méthodes, ils devront acheter deux fois la Compétence. Pour réussir, un Test d'Intelligence est requis. Une drogue à base de plantes en garde les propriétés mais sous une forme plus pratique (tablettes, liquides). Elles peuvent avoir des vertus curatives (voir Pathologie, plus loin) ou être des poisons de type Toxines ou Stupéfiants (voir le chapitre sur les *Poisons*).

Fabrication de parchemins Les Personnages doués de cette Compétence sont des sorciers très expérimentés, parfaitement capables de fabriquer et d'utiliser des parchemins magiques (voir la section **Magie** pour plus de détails).



Fabrication de potions Les Personnages doués de cette Compétence sont des sorciers très expérimentés, parfaitement capables de fabriquer et d'utiliser des potions magiques (voir la section **Magie** pour plus de détails).

Fermentation Le Personnage doté de ce talent comprend les principes fondamentaux de la fermentation et connait les techniques de fabrication de la bière et du vin. Il peut juger de la qualité des ingrédients et du produit fini, estimer le temps de fermentation dans un certain environnement et juger si un breuvage est prêt. Il a aussi +10% pour déterminer si de la bière ou du vin contient une drogue ou du poison (voir *Administrer le Poison*). Si cela est réussi, la présence d'une substance étrangère est détectée mais sa nature reste inconnue.

Filature Un Personnage avec cette Compétence peut suivre quelqu'un sans être repéré. Il a un modificateur de +10% pour les Tests de Dissimulation afin de passer inaperçu.



Force accrue Les Personnages très forts augmentent leur Force de +1.

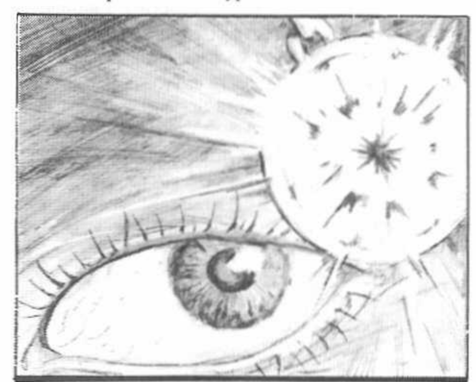
Fuite Les Personnages possédant cette Compétence sont de bons et agiles coureurs. Ils multiplient par 1,5 leur Caractéristique de Mouvement lorsqu'ils fuient un combat ou autres menaces.

Héraldique Les Personnages sont instruits à lire les blasons sur des boucliers ou autres objets, savent à qui ils appartiennent et disposent d'un minimum d'éléments sur l'histoire et la généalogie des détenteurs. Ceci au prix d'un Test d'Intelligence réussi.

Histoire Avec cette compétence, les Personnages ont une connaissance considérable de l'histoire locale et une bonne idée de l'Histoire en général. Ils sont au courant de tous les événements importants des 100 dernières années, dans la région où ils vivent. Ce qui constitue un événement important est laissé à l'appréciation du Maître de Jeu qui pourra fournir les informations au joueur quand les circonstances le permettent. Un Test d'Intelligence est requis pour établir l'étendue ou la précision des connaissances sur un événement particulier.
Les histoires plus anciennes ou étrangères sont aussi connues mais avec beaucoup moins de détails.

Humour Les Personnages possédant cette compétence ont généralement travaillé comme Bateleur, racontant des histoires drôles, des anecdotes et des plaisanteries. A la différence des pitres, ils s'en tiennent à l'humour verbal. Bien qu'ils puissent développer un véritable talent de comédien et travailler dans des troupes avec des acteurs et des Bateleurs. Ils ont un répertoire d'histoires amusantes, qui rend leurs conversations intéressantes et qui leur confère un bonus de +10% sur les Tests de Quémandage. Les Personnages possédant cette compétence ont aussi un modificateur de +15% aux Tests de Commérages.

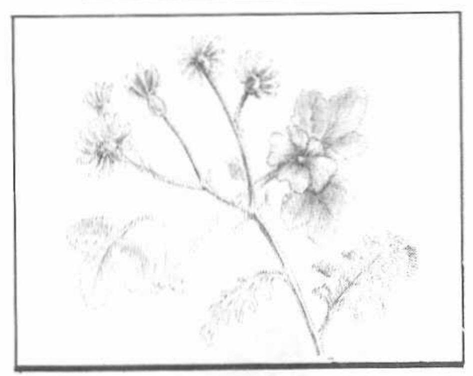
Hypnotisme Ce talent peut être enseigné par des Bateleurs itinérants et quelques mystiques. Pour hypnotiser un individu, le Personnage doit retenir son attention pendant au moins un Tour de jeu. Durant ce Tour, il place le sujet en transe, en utilisant pour cela un pendule ou une psalmodie appropriée. Si le sujet résiste, il lui est accordé un Test de Volonté par Tour qui établit si la résistance a été ou non efficace.
L'hypnotiseur pourra alors poser des questions à l'hypnotisé qui lui répondra par la stricte vérité. L'hypnotiseur devra alors faire un Test de Volonté et pourra poser une question de toute façon ; si son Test réussit, il aura le droit de poser 1D4 questions supplémentaires.
Une fois qu'il aura fourni la dernière réponse, le sujet émergera de sa transe naturellement en 1D6 Tours ou plus tôt si l'hypnotiseur le réveille.



Identification des mort-vivants La plupart des Mort-vivants ou des Créatures éthérées apparaissent sous la forme d'humains ou d'autres solides, semblant être des créatures normales. Les Personnages peuvent les reconnaître chaque fois qu'ils sont en leur présence, s'ils ont cette faculté. Au choix du MJ : un Test d'Intelligence pourrait être nécessaire pour différencier deux créatures d'aspect similaire (voir le **Bestiaire** pour plus de détails).

Identification des objets magiques Les Personnages qui ont cette Compétence peuvent

détecter la présence d'un objet magique en le touchant, de la même façon que la compétence Sens de la Magie. Quoique cette habilité ne soit pas magique, elle demande de l'expérience et de la connaissance. A chaque fois que les Personnages rencontreront un objet de type inconnu, ils pourront utiliser cette Compétence pour essayer d'avoir des informations à son sujet. Un Test d'Intelligence est alors requis (fait par le MJ). Une réussite indiquera que la personne se souvient avoir lu ou entendu quelque chose ayant trait à l'objet et le Maître de Jeu lui accordera alors des informations.



Identification des plantes Les Personnages peuvent identifier les plantes courantes et en repérer d'inhabituelles. Bien qu'ils soient loin de posséder toutes les connaissances d'un Herboriste, ils peuvent différencier les différents types de plantes et connaitre de vagues détails sur leurs utilisations. Un Test d'Intelligence est requis pour savoir s'ils sont capable de trouver une plante bien précise.

Imitation Les imitateurs ont une oreille très développée pour les voix et les accents qu'ils peuvent reproduire pratiquement sans erreur. Cette compétence peut être combinée avec les Compétences *Comédie, Déguisement* ou *Ventriloquie* pour accentuer leurs effets. Les résultats obtenus sont laissés à l'appréciation du MJ. Dans tous les cas, les imitateurs ont +10% aux Tests de Bluff et de Quémandage.

Immunité aux maladies Avec cette Compétence, les Personnages ont eu une longue période d'exposition aux maladies et ont développé une résistance inhabituelle à celles-ci. Ils gagnent un bonus de +10% sur tous les Tests de Contagion.

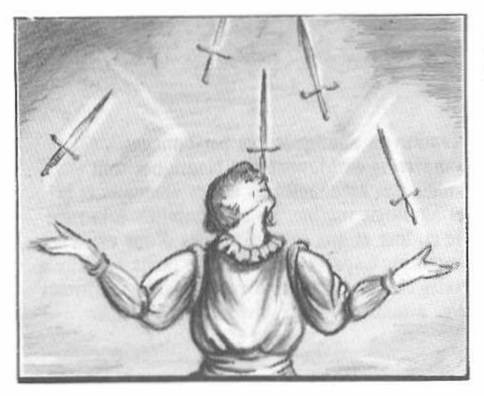


Immunité aux poisons Avec cette compétence, les Personnages ont l'habitude des produits toxiques et ont développé une résistance inhabituelle aux poisons. Ils ont un bonus de +10% aux Tests contre le Poison. En plus ils sont immunisés totalement à 3 poisons ou venins distincts. Les joueurs devront choisir les poisons en question et justifier de la manière dont ils ont acquis ces immunités. Ainsi il est peu probable que des Occidentaux aient développés une immunité aux poisons des Slanns, sauf s'ils sont allés en Lustrianie.

Incantations Les Personnages avec cette compétence peuvent incanter des sortilèges appropriés à leur Carrière et à leur niveau de maîtrise (Voir la section **Magie** pour plus de détails).

Jeu Les Personnages doués de cette Compétence sont des statisticiens accomplis et des joueurs expérimentés. Ils savent faire les enchères et tout jeu est bon pour eux. C'est pourquoi tous leurs Tests de Jeu seront avantagés par la moitié de leur Intelligence. Les Personnages pourront décider de perdre intentionnellement pour faire monter les enchères, auquel cas aucun Test ne sera nécessaire.

Joaillerie Les Personnages peuvent, s'ils ont ce talent, tailler des pierres précieuses s'ils disposent d'outils adéquats et du temps suffisant. Le rythme de travail est de 1D6 pierres par jour tant qu'aucune d'elles ne vaut plus de 50 Couronnes d'or. Les pierres d'une valeur comprise entre 51 et 100 Couronnes demandent une journée pleine de travail et celles de plus de 100 Couronnes, 1D6 jours de taille.
Pour déterminer la réussite, un Test est fait sous la moyenne de l'Intelligence et de la Dextérité. Pour chaque point de la marge de réussite, il est accordé 5% de plus à la valeur de la pierre (exemple : pour Int 50, Dex 40, avec un jet de dés de 05, la valeur serait augmentée de 200 %). Une pierre déjà taillée peut être retaillée, cela diminue sa valeur de 10%.
En cas d'échec du Test, la valeur de la pierre (brute ou déjà taillée) est réduite de 50% et le personnage doit alors commencer à travailler sur la pierre qui est maintenant plus petite. Les grosses pierres peuvent être fractionnées en pièces plus petites qui totalisent 75% de la valeur de la pierre originale. Les bijoux peuvent également être démontés et les pierres qui les composent, retaillées ; ils perdent alors 10% de leur valeur.



Jonglerie Les jongleurs sont des experts de l'équilibre. Ils sont capables de jongler avec n'importe quels objets ou de les faire tenir en équilibre sur leur tête, nez, etc. Ils peuvent lancer ou attraper avec une très grande précision jusqu'à une distance de 10 mètres ce qui modifie leur Caractéristique CT de +15% dans ces circonstances. A plus grande distance, ils bénéficient encore d'un bonus de +10% à la CT lorsqu'ils lancent des armes de Jet ; ce bonus s'appliquant jusqu'à la gamme de distance qui constitue la portée normale de l'arme.
Leurs Tests de Quémandage sont aussi modifiés par +10%.

Langage secret Il y a cinq langages secrets, de base, parlés à travers le Vieux Monde. Le Personnage peut en connaître un s'il possède cette Compétence :
Le Jargon des Batailles : Certains guerriers peuvent le parler. C'est un mélange d'abréviations, de mots coupés et autres choses inintelligibles. Il est utilisé le plus souvent pour donner des ordres en combat. Il peut être parlé deux fois plus vite que tout autre langage.
Le Jargon des Forestiers : C'est un dialecte traditionnel des bois, transmis de père en fils et enseigné, occasionnellement, à des privilégiés.
Le Jargon des Voleurs : Certains Filous peuvent parler le jargon des voleurs. C'est un langage inhabituel en cela qu'il est constitué uniquement d'inflexions et de gestes et peut donc être "pratiqué" en même temps qu'une autre langue. Ainsi par exemple un "pratiquant" peut dire, en Occidental, "Bien le bonjour à vous, Monsieur" tout en clignant trois fois de l'oeil gauche et en se grattant le nez, ce qui voudra dire en réalité : "rejoins moi -endroit habituel- trois heures" pour tous ceux qui connaissent le jargon des voleurs.
Le Classique : Certains Lettrés parlent encore l'Occidental Classique. C'est une langue morte que l'on pourrait comparer au Grec et au Latin anciens de notre propre monde. Cette langue est utilisée dans beaucoup de textes académiques et religieux.
Le Langage de Guilde : Cette langue aussi secrète que puissante est enseignée aux membres d'une guilde. On ne l'utilise pratiquement pas, sauf pour les rituels les plus secrets de la Guilde. Ce Langage -qui varie d'une guilde à l'autre- n'est jamais enseigné à des étrangers à cette guilde.

Langue étrangère Les personnages doués de cette Compétence ont appris une Langue Etrangère ; que ce soit lors de voyages, ou par des contacts commerciaux, ou personnels avec des étrangers. Les joueurs peuvent choisir une seconde langue pour leurs personnages, dans laquelle on admet qu'ils parlent avec une raisonnable facilité. Le MJ pourra imposer un Test d'Intelligence à un personnage lorsque sa pratique de la langue sera observée de près. Ce sera le cas lors d'un interrogatoire, par exemple, ou dans les situations où un quiproquo embarrassant peut se produire.

Langue hermétique Le Personnage avec cette compétence peut parler, écrire et lire une Langue Hermétique. Celles-ci sont utilisées uniquement dans le cadre de la magie et ne sont jamais employées pour communiquer ; en fait, cela s'avérerait pratiquement impossible. Tous les livres, parchemins et autres inscriptions de nature véritablement magique sont écrits dans une de ces langues Hermétiques. Un livre magique, ou une inscription magique, peuvent être écrits en langage ordinaire, mais ils n'auraient alors aucun pouvoir d'enseigner un sortilège et ne seraient pas, eux-mêmes, magiques. Ils ne sauraient être que de simples curiosités. Il y a six Langues Hermétiques différentes. Le Personnage connait celle que sa Carrière indique.
Le Magikane : C'est le langage humain usuel utilisé pour la magie dans le Vieux Monde. La plupart des parchemins sont écrit en Magikane et tous les sorciers ainsi que quelques personnages privilégiés peuvent l'employer.
Le Slann Ancien : Un très ancien langage rencontré uniquement dans des livres et sur des objets très vieux et très rares.
L'arcane Naine : Connue seulement des Magiciens Nains. Elle ressemble beaucoup au Nain mais elle

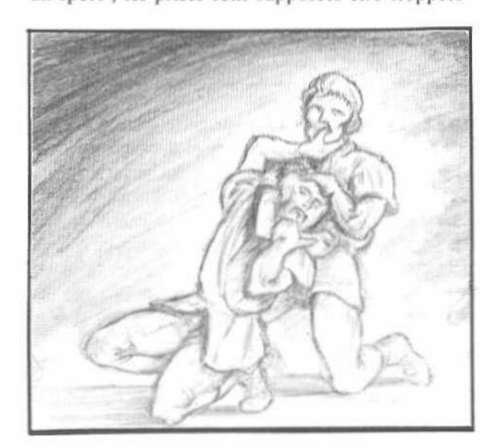
est, en fait, beaucoup plus subtile. Elle est extrêmement rare car, le plus souvent, les Nains pratiquant la magie utilisent le Magikane.
L'arcane Elfe : Connue seulement par les Magiciens Elfes. Comme l'Arcane Naine, cette langue est basée sur une forme ancienne de la langue elfique actuelle, mais elle est bien plus puissante. Elle est utilisée uniquement dans les Royaumes Elfiques et par des Elfes Hauts ou des Elfes des Mers vagabonds. Elle n'est pas connue de tous les Elfes du Vieux Monde qui emploient le Magikane pour leur propre usage.
Le Druidique : C'est le langage des anciens druides et aussi le plus ancien parlé par les hommes, ceux qui peuplaient le Vieux Monde dans les temps oubliés, à sa naissance. Il est extrêmement rare, bien que l'on puisse le trouver sur d'anciennes tombes ou objets du Vieux Monde.
Le Démonique : C'est le langage des Démons, celui que l'on utilise lors des Evocations démoniques.

Lecture sur les lèvres Les Personnages ont appris à comprendre ce que les gens disent en observant le mouvement de leurs lèvres. Ils peuvent suivre une conversation chuchotée s'ils sont en position de voir la bouche des interlocuteurs. Pour réussir cela, un Test d'intelligence est requis. Le Maître de Jeu devra appliquer des modificateurs en fonction des distances et d'autres considérations. Si le Personnage ne comprend pas la langue parlée, il lui sera impossible de lire quoi que ce soit sur les lèvres.

Législations La compétence Législations reflète la capacité d'un Personnage à manipuler des systèmes et des arguments légaux. Le personnage compétent a bénéficié d'un enseignement dans le domaine du droit, ou au minimum, a vécu quelques expériences en rapport avec les lois. En quelque endroit que ce soit, le joueur peut toujours invoquer cette compétence pour que son personnage, confronté à un système légal, puisse s'éviter une incarcération, un châtiment ; ou pour réduire l'importance d'une peine.
Le MJ pourra établir le succès de l'intervention suivant le résultat d'un Test d'Intelligence.

Linguistique Les personnages doués de cette Compétence ont une affinité naturelle avec les langues, qui va bien au delà de la pratique et de l'expérience. Ils saisissent les langages très rapidement et peuvent "se débrouiller" dans la semaine où ils rencontrent cette langue pour la première fois. Ils peuvent aussi communiquer avec des gens, même s'ils parlent un langage différent ; bien entendu, cette communication sera très sommaire.
Ces Personnages ont un bonus de +10% aux Tests de Communication. S'ils savent lire et écrire, ils sont aussi capable de traduire des textes rédigés en langage inconnu. Au Maître de Jeu de déterminer dans quelles circonstances ils peuvent le faire. Noter que cette compétence ne s'applique pas aux parchemins magiques et aux Langues Hermétiques.

Lutte Les Personnages ont appris à lutter dans le style traditionnel du Vieux Monde. La lutte est un sport ; les prises sont supposées être stoppées



avant qu'il y ait mort ou blessure grave. Cela n'empêche pas les personnages compétents d'ignorer le malus de -20% lors des combats sans arme. Au lieu de causer des dommages lors d'une attaque Réussie, le Personnage peut choisir de faire une Immobilisation (voir *Le Combat sans arme*).
Avec cette Compétence, le Personnage peut s'engager dans des compétitions de lutte ou lancer des défis intéressés à la cantonnade, sur une place publique.

Maîtrise des Runes Les Personnages qui qui disposent de cette Compétence sont des sorciers expérimentés, parfaitement capables de tracer et d'utiliser des Runes magiques (voir le supplément à venir : **Les Royaumes de la Sorcellerie** pour plus de détails).



Manœuvres nautiques Les personnages compétents en Manoeuvres Nautiques sont familiarisés avec toutes les tâches nautiques et la terminologie marine. Ils sont habitués à la rude vie en mer et aux responsabilités d'une existence de marin. Capables d'utiliser de petits bateaux à voiles et d'executer les diverses tâches maritimes avec aisance et sûreté, ils peuvent s'enrôler comme hommes d'équipages sur de grands navires.

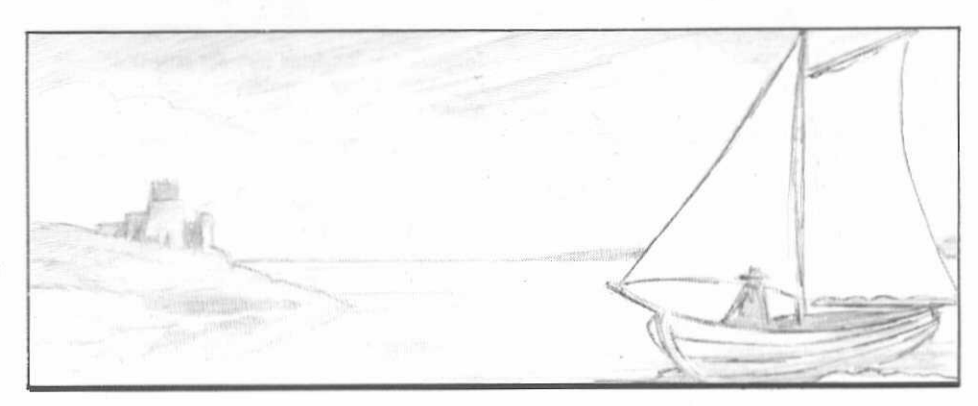
Méditation Cette Compétence est utilisée par les Enchanteurs qui sont alors capables de puiser dans les réserves mentales cachées pour récupérer leur constitution magique. Le joueur devra indiquer combien de Points de magie le Personnage veut récupérer, (ce qui ne doit pas dépasser son maximum) et lance 1D6 pour chaque point. La somme des résultats indique le temps - en Tours de jeu (minutes)- pendant lequel le personnage doit méditer. Une fois ceci terminé, il peut incrémenter ses Points de Magie du nombre demandé. La méditation est un état similaire à la transe. Pendant la Méditation, le Personnage n'a pas conscience de son environnement et il ne peut réagir même s'il est attaqué ou frappé (Considéré comme Inerte - voir la section **Combat**). Il ne peut, bien sûr, ni se déplacer, ni parler.



Mendicité C'est une compétence apprise sur le tas et habituellement par pure nécessité. Le Personnage connait alors toutes les astuces de



mendiant : supplier, se prosterner, pleurnicher, prétendre être un héros de guerre, etc. Cette



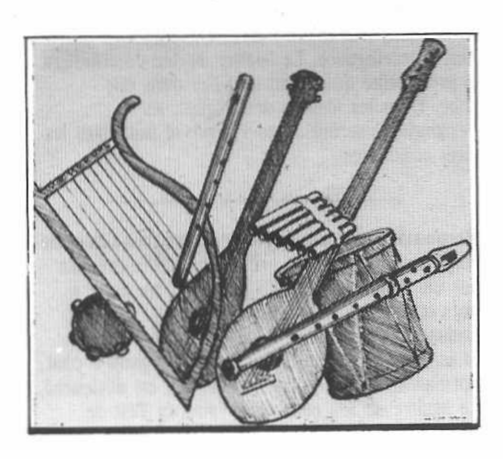
Compétence permet de gagner un peu d'argent. Sur un Test réussi, basé sur la moyenne Volonté et Sociabilité, on peut obtenir 1D3 Pistoles d'argent. Un Test pourra être tenté toutes les heures de mendicité. Tout le succès de la chose dépend du bon endroit et de la bonne heure : le Maître de Jeu peut modifier les chance de succès et la somme récoltée, selon les circonstances.



Métallurgie Avec cette compétence, les Personnages peuvent reconnaître la plupart des minerais (principalement le fer, le cuivre, l'étain et l'argent) et peuvent en extraire les métaux s'ils disposent de l'équipement adéquat. Ils savent aussi calculer les mélanges exacts pour obtenir des alliages de diverses qualités, comme l'acier, le bronze et l'electrum. La Métallurgie ne confère pas la capacité de travailler les métaux bruts, ce domaine est couvert par la Compétence *Travail du métal.*

Musculation La Musculation est la Compétence qu'ont développée les hommes-forts, ceux qui ont travaillé dans un cirque ou comme Bateleurs itinérants. Ils composent eux-mêmes leur propre régime à base d'œufs, de viandes crues et d'autres ingrédients. Cela rendrait malade n'importe quel individu moins solide. Tout cela leur confère un bonus de +1 à la Force et 1D4 Points de Blessures supplémentaires. Ils ont aussi un modificateur de +10% aux Tests d'Embauche comme Bateleur.
Leur régime particulier est tout spécialement onéreux. Leurs dépenses courantes en sont accrues de 50% (voir le *Guide du consommateur* dans la section **Guide du monde**). S'ils n'y peuvent subvenir pendant plus de 10 jours, ils perdront tous leurs avantages et il leur faudra alors 30 jours de régime intensif pour les récupérer.

Musique Les Personnages dotés de cette Compétence, peuvent jouer de différents instruments de musiques. Ils y a trois champs de compétences : les instruments à vent, à corde et à percussion. Les musiciens sont en principe spécialisés dans un seul type mais ils peuvent, par la suite, acquérir encore une ou deux fois cette compétence et l'étendre ainsi à plusieurs types d'instruments. Les musiciens choisissent un instrument bien précis comme la mandoline ou le tambour. Certaines carrières indiquent l'instrument maîtrisé. Par la suite, le Personnage pourra improviser sur n'importe quel instrument du même type. Ils ont un modificateur de +10% aux Tests d'Embauche et de Quémandage.



Narration C'est une Compétence à moitié naturelle qui confère aux Personnages le don d'entortiller les histoires pour les rendre attrayantes. Cette Compétence peut s'appliquer aux anecdotes, blagues, histoires religieuses ou autres. Les Personnages peuvent gagner un peu d'argent en racontant des histoires ; le plus souvent ils y gagneront l'intérêt de l'auditoire et quelques bières. Ils ont un modificateur de +10% aux Tests de Commérages et de Quémandage.

Natation Les Personnages qui savent nager le font au 2/3 de leur Déplacement à Allure Prudente. Ils bénéficient de +20% à tous les Tests de Risques en milieu aquatique.



Numismatique Les Personnages dotés de cette Compétence sont familiarisés avec les pièces de monnaies venues de tous les coins du monde. Peut-être ont ils travaillé comme commerçants, ou toute autre profession en liaison étroite avec la monnaie. Ils connaissent toutes les pièces qui sont couramment en circulation, ainsi que leurs origines, leurs noms, les types d'alliages qui les composent et leur valeur ; ils sont capable de repérer celles qui sont "allégées", etc. Dans le Vieux Monde, il existe de nombreuses monnaies frappées par les nations, les villes, les guildes de marchand, et ce tout au long des années. Certaines d'entre elles sont plus populaires que d'autres mais, dans tous les cas, c'est leur poids en or ou en argent qui fixe leur véritable valeur. Les numismates sont capables d'identifier les pièces contrefaites, ou rognées, au prix de la réussite d'un Test d'Intelligence. Le même Test réussi leur permettra toujours de reconnaître l'origine de pièces anciennes, inhabituelles, ou étrangères.
Lorsqu'un personnage est confronté à une monnaie inhabituelle, le MJ pourra faire un Test d'Intelligence. Le résultat de ce Test lui permettra de savoir si le personnage concerné connait cette monnaie et ce qu'il en sait. De cette manière, le numismate pourra découvrir des indices relatifs à l'existence possible d'une cache de trésor, ou au passage de marchands étrangers.

Orientation Les Personnages dotés de cette compétence ont un sens intuitif de la direction. Ils sont capable de trouver le nord dans n'importe quel environnement et peuvent naviguer en ayant très peu de chance de se perdre. Dans des circonstances difficiles, le Maître de Jeu peut imposer un Test d'Intelligence.

Pantomime Les Personnages qui ont ce talent, sont capable de communiquer une situation ou une histoire uniquement par la gestuelle, sans un son et sans autre artifice. Ils peuvent être Embauchés comme Bateleur avec un modificateur de +10% au Test ou Quémander avec le même bonus. Ils peuvent aussi franchir la barrière des langues pour communiquer plus efficacement. Le MJ peut, à son gré, décider de l'efficacité du mime et la quantité d'informations du "message" original qui est effectivement comprise. Mais, dans la plupart des cas, La réussite d'un Test d'Intelligence indiquera le succès.

Pathologie Avec ce talent les Personnages peut essayer de soigner n'importe quelle maladie. Ils peuvent reconnaître automatiquement les maladies les plus courantes. Les plus rares nécessitent la réussite d'un Test d'Intelligence.
Une fois la maladie reconnue, le MJ peut indiquer au personnage quel est le traitement à administrer ainsi que les autres exigences spéciales comme les potions, les plantes, etc.
Lorsque le traitement est administré, le personnage compétent doit réussir un Test d'Intelligence avec un bonus égal à l'Endurance du patient.
S'il réussit, le malade ne souffrira plus des effets de la maladie et la période de récupération commencera immédiatement.
S'il échoue le traitement n'aura eu aucun effet, mais un autre Test pourra être tenté, le jour suivant. Un Echec critique pourrait avoir des résultats désastreux, voir même occasionner la mort du patient.
Le Personnage peut aussi prodiguer des Soins Médicaux pour écourter le temps de récupération (voir **Combat** et *Maladies*).



Pêche Pêcher n'est pas un sport mais une nécessité pour beaucoup de gens ; le poisson prend une part importante de leur alimentation. Un Personnage, avec cette Compétence, sait très bien se servir de lignes et de filets. S'il est bien

équipé, il peut attraper du poisson dans n'importe quelle eau, mais le Maître de Jeu devra décider du temps passé pour pêcher la quantité désirée ; cela dépend de l'endroit et du moment choisis. On peut raisonnablement considérer qu'il faut 1D4 heures pour prendre assez de poisson pour subvenir aux stricts besoins journaliers d'une personne. Les pêcheurs savent où trouver une espèce bien précise de poissons et l'habitat préféré pour chaque espèce. Le MJ décidera, à son gré, de la quantité de prises et des chances de réussite de la pêche ; ainsi, par exemple, pêcher en hiver peut être très difficile, voire impossible.

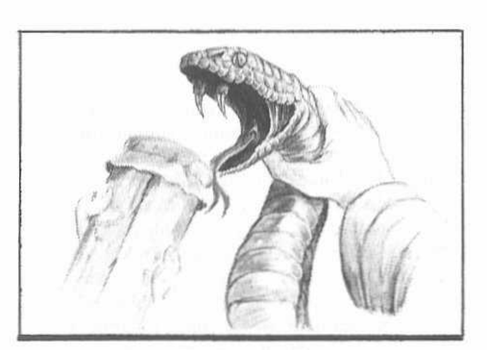
Pictographie Les Pictogrammes sont des signes secrets liés à des Carrières spécifiques, Voleur ou Bûcheron par exemple. Ces signes ne peuvent être compris que par des personnages de la même Carrière (active ou passée). Ce sont des signes abstraits, représentant un concept ou une chose. Les Pictogrammes ne peuvent pas être assimilés à un langage. Le plus souvent, chaque signe tracé correspond plus ou moins à deux ou trois mots ; du genre "Danger Gobelins" ou "Pas Gardien Ici". Il est possible de tracer plusieurs Pictogrammes mais il est impossible de les lier entre eux grammaticalement.

Piégeage Les personnages compétents ont la capacité d'installer des pièges à animaux, de toutes formes et de toutes tailles, pour capturer ou tuer leurs victimes. Les pièges doivent être appâtés et amorcés correctement si l'on veut qu'ils fonctionnent.
Les poseurs de pièges compétents connaissent le meilleur endroit pour installer les collets et les filets, quels appâts utiliser et comment les positionner. Toute pose de piège par un personnage compétent modifie le Test d'Initiative de la victime par un malus de -20% (voir *Pièges*). Les collets et autres pièges à animaux, posés par des personnages compétents ont (50 + Int) % de chance par jour de prendre un petit animal.

Pistage Les Personnages peuvent, avec cette compétence, suivre toutes les traces laissées par des animaux ou des voyageurs. Une piste effacée ou difficile demande un Test d'Intelligence, au gré du Maître de Jeu. La piste peut être suivie sans que le poursuivant soit forcé de ralentir son allure. D'après des traces de sabots, les cendres d'un feu et d'autres indices, les Personnages arrivent à estimer la distance entre eux et leurs proies (en temps et en distance) avec un bonus de +10%. Ils bénéficient également de ce modificateur pour les Tests d'Estimation du nombre de proies, et, parfois, de leur race. Les pisteurs compétents peuvent identifier un animal à partir des traces qu'il laisse.

Pitreries Les Personnages ayant cette compétence ont habituellement travaillé dans un cirque ambulant ou une troupe d'acteurs. Les pitres sont spécialisés dans l'humour visuel, les farces et les plaisanteries grossières. Même des compagnies spécialisées dans le drame et les tragédies embauchent des pitres durant leurs représentations pour des intermèdes comiques pendant la représentation, ne serait-ce que pour plaire à la fraction de leur public composée d'ivrognes et d'idiots. Ils ont un bonus de +1 aux dommages dus à une Chute ou un Saut (Voir *Sauter, Chuter, Bondir et Grimper*). Ils ont aussi un modificateur de +10% aux Tests de Bluff. Leur répertoire comique peut être servi sur commande, ce qui leur accorde +10% aux Tests de Quémandage.

Potamologie Cette Connaissance des rivières permet aux personnages compétents d'être familiarisés avec les aléas des voyages sur les cours d'eau. Ils peuvent reconnaître les signes de turbulences, l'approche de chutes, de rapides et autres phénomènes plus ou moins dangereux. Ils peuvent aussi savoir si l'eau de la rivière est potable, s'il y a des animaux hostiles ou autre chose d'anormal.



Préparation de poisons Le Personnage est, avec cette compétence, un expert dans la préparation des poisons et il est capable d'en reconnaître les différents types. Un Test d'Intelligence est requis dans les deux cas. Avec le matériel adéquat, il peut en fabriquer une dose de n'importe quel type, le premier jour, et 1D6 doses à chaque jour suivant tant qu'il n'entreprend rien d'autre. Il gagne aussi un bonus de +10% à toutes les détections de poisons dans la nourriture ou la boisson (voir *Poisons*).

Pyrophilie Les Personnages dotés de cette Compétence ont souvent travaillé comme Cracheurs de Feu dans un cirque, ou comme Bateleurs itinérants. Ils peuvent éteindre des bâtonnets enflammés en les mettant dans leur bouche, jongler avec des objets enflammés et même cracher du feu. Ils sont aussi réputés pour côtoyer le feu qui leur cause un point de Blessures de moins qu'à toute autre personne. Ces individus peuvent allumer des feux dans les conditions les plus défavorables. Les pyrophiles peuvent cracher des flammes en utilisant un alcool spécial qu'ils peuvent fabriquer eux-mêmes à partir d'alcools standard. Ils le transportent généralement dans de petites flasques. Cet alcool



spécial peut être bu sans causer de dommages sérieux à longs termes ; toutefois, la plupart des autres personnages en seraient malades pendant longtemps. Ils avalent une gorgée de ce breuvage chaque fois qu'ils veulent cracher du feu. Cela leur prend un Tour. Les flammes doivent être crachées sur une cible unique, et l'on résoudra cette situation soit comme un projectile (improvisé), soit comme une Attaque normale. La portée est de 2 mètres au maximum. l'attaque peut causer 1D4 points de dégâts avec une Force de 3 et 1D4 Dommages Supplémentaires avec une force de 3 sur des cibles inflammables. Les Cracheurs de feu ont un bonus de +10% aux Tests de Quémandage.



Radiesthésie Les Personnages possédant ce talent sont capables de localiser une source souterraine en utilisant leur instinct naturel, représenté par un Test d'Intelligence. Le Maître de Jeu déterminera la probabilité qu'il y ait de l'eau dans une zone. Dans les régions désertiques, les Personnages seront aptes à survivre sauf dans les pires conditions.

Reconnaissance des pièges Le Personnage doté de cette compétence peut éviter de se faire prendre par un piège, une fosse à animaux, un piège à ours et autres système mécaniques. Ils ont un bonus de +10% pour les éviter (voir *Pièges*).
Si un individu examine un Attrape-nigaud il peut, normalement, découvrir comment il est déclenché. Le Maître de Jeu peut alors faire un Test de

Recherche pour savoir s'il l'identifie. Sur un Test de Dextérité réussi, le Personnage compétent est capable de désamorcer n'importe quel piège en toute sécurité. Dans la plupart des cas, un échec déclenchera le piège et pourra même nuire au personnage, ou le blesser.

Réflexes éclairs Ces Personnages ont des réflexes naturellement rapides, ou ils se sont entraînés pendant des années pour en arriver là. Ils ont un avantage de +10% au score d'Initiative de leur Profil.

Résistance à l'alcool Les Personnages avec cette faculté ont développé une haute et inhabituelle résistance à l'alcool, étant capable d'en ingérer de grandes quantités sans souffrir d'effets visibles. Ils peuvent continuer à boire alors que d'autres individus auraient déjà roulé sous la table. Ils subissent uniquement la moitié des réductions des Caractéristiques dues à l'absorption d'alcool (voir *Poisons*). Leur Test de Volonté, requis pour résister à l'attrait d'un nouveau verre, est effectué à -10%.

Résistance accrue Ces Personnages très robustes augmentent leur Endurance de +1.



Séduction Cette compétence est basée sur ùne combinaison de charme naturel et d'attrait physique. Elle autorise un bonus de 10% aux Tests de Bluff, Marchandage et Commérages face à des personnes du sexe opposé et, à partir de là, elle conduit à certaines autres activités, si le personnage à séduire échoue à un Test de Volonté.

Sens de la Magie Cette compétence est réservée aux Enchanteurs. Un Personnage doté de cette Compétence est capable, au toucher, de sentir si un objet émet de la magie ou s'il a été affecté par elle. La fonction ou les types de magie ne sont pas révélés ; c'est uniquement la certitude que la Magie est présente. Un sorcier est capable de sentir qu'un autre Personnage à des facultés magiques simplement en lui serrant la main.

Sens de la répartie Cette compétence fait que le Personnage est un être spirituel qui a de la repartie, toujours prêt à amuser les gens ou à argumenter par des commentaires grinçants ou des observations pertinentes. Cette faculté lui permet aussi de se montrer charmant lorsqu'il le désire. Avec cette Compétence, les Tests de Bluff et de Commérages sont modifiés par +10%.

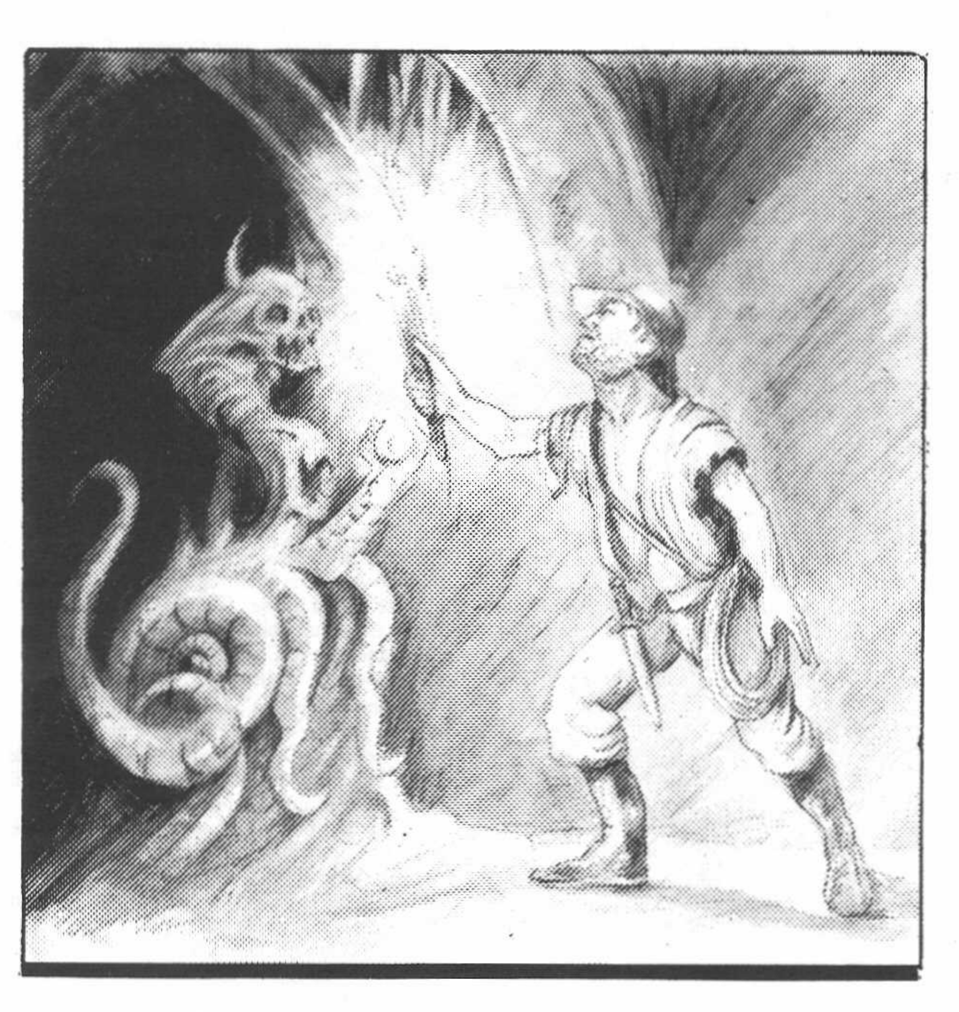


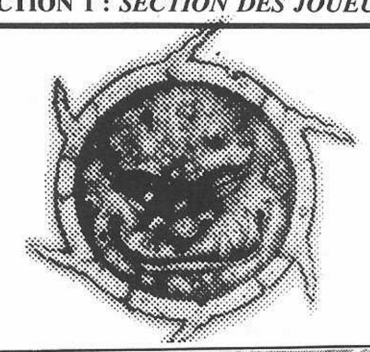
Sixième sens Les Personnages ont la faculté naturelle de savoir s'ils sont suivis ou observés. Le Maître de Jeu devra, en secret, effectuer un Test sous leur Intelligence lorsque la situation l'imposera. Si le résultat est un succès, il pourra alors informer le joueur que son Personnage à l'étrange sensation d'être filé, ou observé.

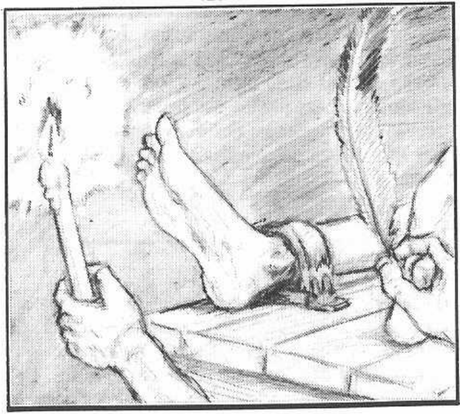
Soins des animaux Les Personnages qui possèdent cette Compétence sont habitués à s'occuper des animaux domestiques, y compris les animaux de monte et les bêtes de somme. Ils ont connaissance des besoins de ceux-ci, de leur alimentation, de leur entretien et des exercices à leur faire faire. Ils savent aussi déceler tout symptôme de maladie ou de gêne. Cette compétence s'applique typiquement aux chevaux, autres équidés et bestiaux.

Technologie Ces personnages ont une bonne compréhension des principes de la mécanique et des méthodes de construction. Bien qu'ils soient habitués à travailler avec d'autres personnes, ils sont tout à fait capable d'executer eux même la plupart des travaux ; avec un modificateur de +20 sur les Tests de Construction. Ils sont familiarisés avec les outils et la terminologie du travail du bois et du métal.
Ils sont aussi capable de tracer des plans et peuvent interpréter les dessins techniques quelque soit leur niveau de complexité ou leur manque de clarté.

Théologie Les théologiens ont une connaissance de toutes les pratiques des Religions majeures, des cultes et symboles, alliée à une connaissance approfondie des doctrines de leur propre foi. Ils peuvent automatiquement reconnaître les noms et les symboles de la plupart des dieux et, sur un Test d'Intelligence réussi, ils peuvent reconnaître et comprendre de brèves citations des écrits sacrés des religions étrangères à la leur. Le Maître de Jeu pourra assigner des modificateurs en fonction de la notoriété des religions rencontrées.







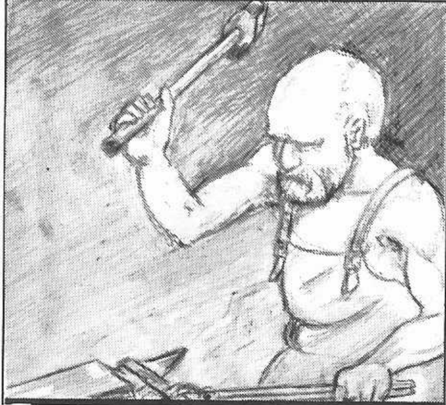
Torture Les Personnages qui disposent de cette Compétence sont expérimentés dans l'art de l'interrogation et spécialement dans l'application soigneuse de souffrances destinées à encourager la victime à parler, sans lui infliger de dommages fatals. La Volonté de la victime est réduite de 10% pour tous les Tests d'Interrogation et les dommages causés lors de la torture sont diminués de moitié (voir *Tests Standard - Interrogation*).

Travail de la pierre Le Personnage a l'habitude de ce type de travail et peut construire toutes sortes de choses en pierre comme des piliers ou autres éléments de construction. Il peut aussi graver de petites pièces de décoration telles que des frises ou des gargouilles. Ils sont familiarisés avec les outils, les techniques de travail de la pierre et connaissent toutes les catégories de pierres de construction. Ils gagnent un modificateur de +10% à tous les Tests de Construction lorsqu'il s'agit de pierre.

Travail du bois Les personnages ont une expérience du travail du bois, fabrication d'objets comme des meubles, des installations domestiques, des coffres, des wagons, etc. Ils sont familiarisés avec les outils et les techniques de travail du bois, et connaissent toutes les catégories de bois de construction. Ils ont +10% de modificateur aux Tests de Construction lorsqu'ils s'agit de bois.



Travail du métal Les personnages ont la capacité de travailler les métaux usuels, principalement le fer et l'acier et peuvent aussi préparer la fonte en utilisant des lingots raffinés ou de la



récupération. Ils ne peuvent pas, généralement, raffiner eux-mêmes les minerais, mais cela pourrait être tenté si le MJ l'accepte. Ils fabriquent ou réparent des articles d'usage courant : comme les fers à chevaux, barreaux, clous, chaudrons, etc. Ils peuvent aussi fabriquer ou réparer des armes et des boucliers. Ces Personnages ont un bonus de +10% aux Tests de Construction lorsqu'il s'agit de métaux.

Traumatologie Le Personnage doté de cette Compétence peut administrer des soins à tout individu blessé et ceci de deux manières :
Sur le terrain il peut prodiguer des premiers soins - bander des blessures, arrêter une hémorragie, etc. Les effets peuvent varier en fonction de la gravité de la blessure (voir **Combat** - *Blessures et Récupération*). Le traumatologiste devra alors réussir un Test d'Intelligence.
Si le patient est Légèrement Blessé, le traitement prendra 1 Tour de jeu et restituera 1D3 Points de Blessures.
S'il est Sérieusement Blessé, cela prendra aussi 1 Tour de jeu mais 1 seul point sera récupéré. Toutefois, le Personnage sera alors considéré comme Légèrement Blessé.
Il n'est pas possible, avec cette Compétence, de traiter un Personnage Sérieusement Blessé et, une fois remis en état de Blessé Léger, de le soigner une seconde fois afin de lui restituer d'autres Points de Blessures.
Des soins pourront encore être prodigués mais seulement si Personnage est à nouveau blessé.
Si le patient est Gravement Blessé, s'il souffre d'une Perte de Points de Blessures, cette compétence ne permettra que de stopper l'Hémorragie et de prévenir d'autres Pertes de Points de Blessures. Ceci prendra 1 Round et plusieurs tentatives pourront être faites, tant que le blessé restera en vie. Toutefois, le patient ne récupérera aucun point de Blessures et si il n'est pas soigné avec la Compétence *Chirurgie* il mourra dans les 24 heures.

Cette compétence peut aussi être utilisée pour accélérer le processus de guérison d'un Blessé Léger. Le traumatologiste aura alors un bonus de 20% à son Test d'Intelligence. Puis, pourvu qu'il passe au moins une demi-heure par jour à lui prodiguer des soins, il permettra à son patient de récupérer un nombre de Points de Blessures égal à son Endurance, une fois par jour seulement. Si le Test échoue le patient regagne quand même un nombre de points de Blessures quotidien égal à la moitié de son Endurance.

Ventriloquie Les ventriloques apprennent à parler sans bouger leurs lèvres. Lorsque les ventriloques sont soigneusement observés, le Maître de Jeu peut faire un Test sous leur Volonté pour savoir si l'on peut percevoir un mouvement de leurs lèvres.

Violence forcenée Certains Personnages sont quelque peu instables mentalement et sont enclins à des accès de violence aveugle. Ce qui les rend sujets à la Frénésie (voir les *Tests standard*).

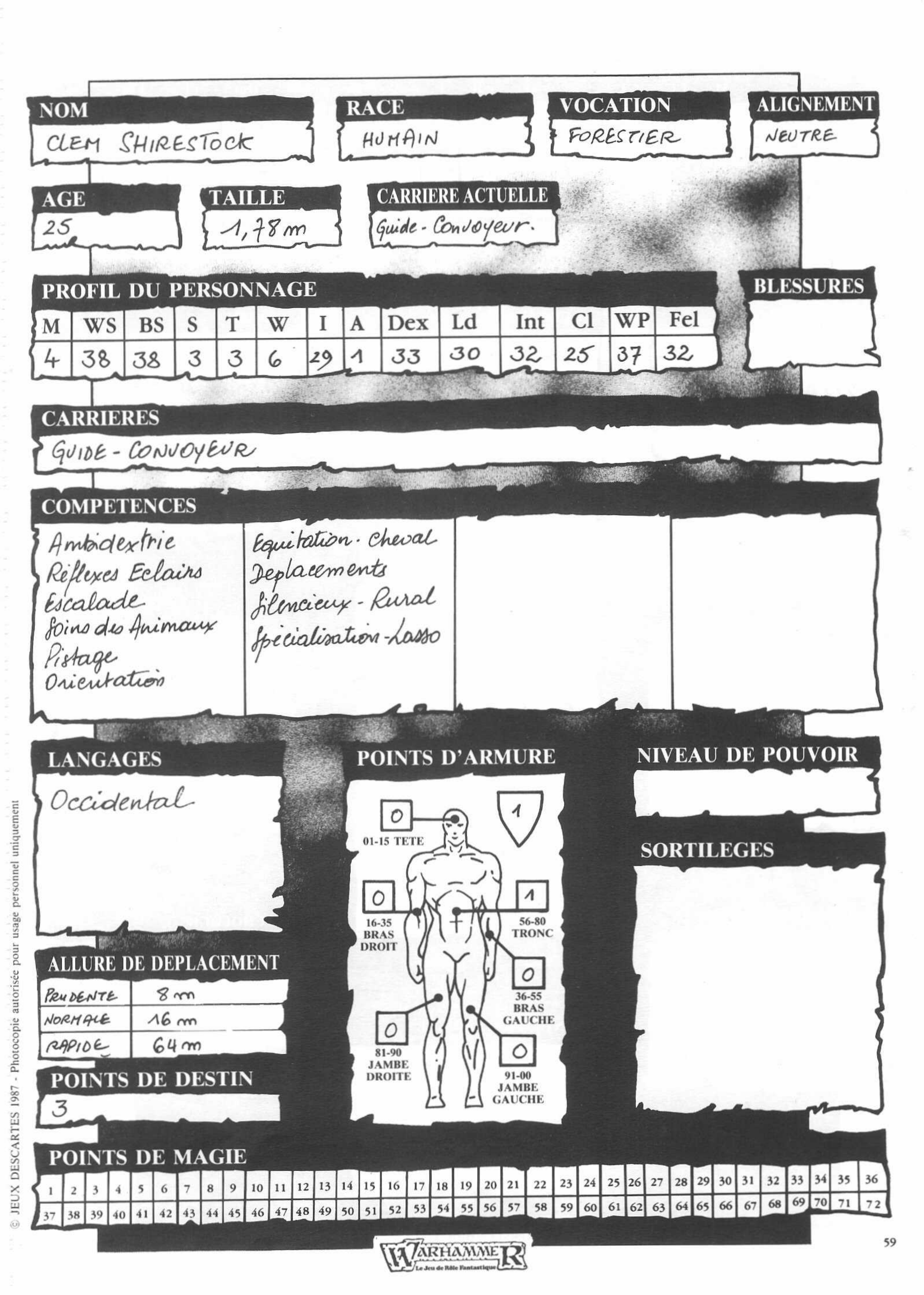




Vision nocturne Les Personnages doués de cette faculté naturelle peuvent voir extrêmement bien dans le noir. L'obscurité ne devra pas être totale, comme dans les profondeurs de la terre ou les souterrains d'un château. Mais le talent opèrerait même à la lueur des étoiles. Les individus dont la race confère déjà une Vision Nocturne augmentent la portée de 2D6 mètres. Pour les humains qui n'ont pas cette faculté, normalement, le résultat des 2D6 sera le total de la distance effective.

Vol à la tire Cette Compétence permet à un Personnage de dérober des objets personnels aux gens. Une réussite est déterminée par un Test de Vol à la tire. Cette compétence peut être acquise plus d'une fois, donnant ainsi une plus grande chance de succès. Pour chaque acquisition supplémentaire de la Compétence, il est accordé un modificateur de +10%.





NOM
Clem Shirestock

RACE
Humain

VOCATION
Forestier

ALIGNEMENT
Neutre

AGE
25

TAILLE
1,78 m

CARRIERE ACTUELLE
Guide - Convoyeur.

PROFIL DU PERSONNAGE

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	38	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

BLESSURES

CARRIERES
Guide - Convoyeur

COMPETENCES

Ambidextrie
Reflexes Eclairs
Escalade
Soins des Animaux
Pistage
Orientation
Equitation - Cheval
Deplacements
Silencieux - Rural
Spécialisation - Lasso

LANGAGES
Occidental

POINTS D'ARMURE

Bouclier : 1
01-15 TETE : 0
16-35 BRAS DROIT : 0
56-80 TRONC : 1
36-55 BRAS GAUCHE : 0
81-90 JAMBE DROITE : 0
91-00 JAMBE GAUCHE : 0

NIVEAU DE POUVOIR

SORTILEGES

ALLURE DE DEPLACEMENT

Prudente	8 m
Normale	16 m
Rapide	64 m

POINTS DE DESTIN
3

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	CD	Dnt	Cl	FM	Soc
PROFIL INITIAL	4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32
PLAN DE CARRIERE		+10x	+10			+2	+10				+10	+10		
PROFIL ACTUEL		38												

ARMES : CONTACT

EPEE

COUTEAU
(1+10; Dg -2; Par -20)

EQUIPEMENT/DOTATIONS

VETEMENTS DE VOYAGE
- chapeau
- manteau capuche
- bottes

SAC A DOS
- 2 couvertures
- Couverts
- gamelle
- Briquet

GOURDE D'EAU

cheval avec selle et harnachement

corde 10 mètres

ARMURE

BOUCLIER

CHEMISE DE MAILLES

ARMES : DISTANCE

ARBALETE

FINANCES

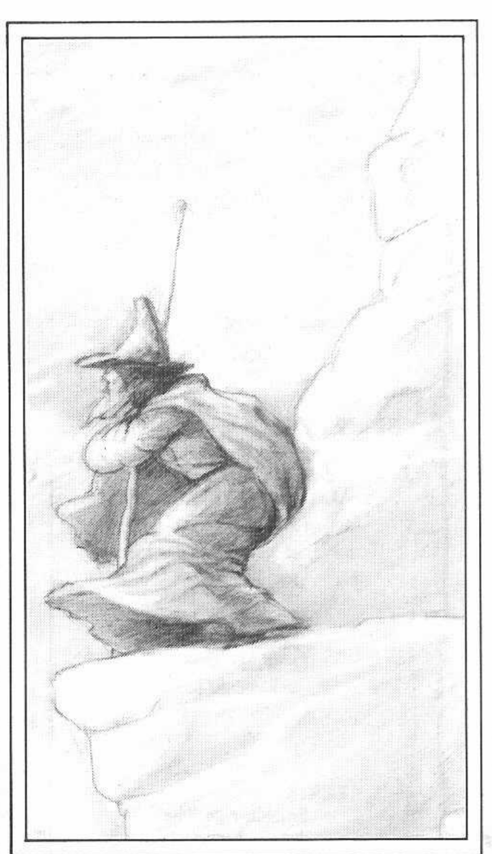
12 C.O.

POINTS DE FOLIE

PSYCHOLOGIE

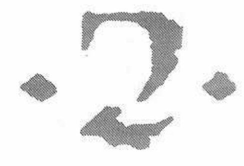
POINTS D'EXPERIENCE

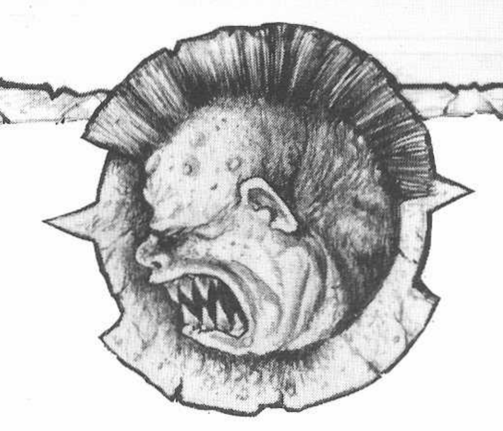
WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique



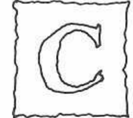
LE MAITRE DE JEU

SECTION





LE MAITRE DE JEU



ette section contient tous les éléments dont vous aurez besoin pour être un Maître de Jeu de Warhammer. Avant de commencer votre première partie, nous ne saurions trop vous conseiller de lire ces règles dans leur entier. Il n'est pas utile que vous mémorisiez tous les points de règles présentés ici, mais il serait raisonnable que vous en ayez un aperçu, ou tout au moins que vous sachiez les situer dans ce livre pour pouvoir vous y référer rapidement si nécessaire.

Note : Puisqu'il est plus que probable que le terme "Maître de Jeu" va être employé un nombre incalculable de fois, nous utiliserons à chaque fois l'abréviation MJ. A la longue, ceci nous permettra d'économiser une bonne dizaine de pages.

• LE ROLE D'UN MAITRE DE JEU •

C'est au MJ qu'incombe la lourde tâche de faire "fonctionner" le jeu. Ceci comprend diverses choses qui seront détaillées dans les paragraphes suivants. Ce livre de règles vous explique comment se déroule une partie de Warhammer, comment créer vos propres environnements de jeu, et vous fournit une partie toute faite intitulée **Le Contrat de Oldenhaller.**

• LE MAITRE DE JEU : LES YEUX ET LES OREILLES DES JOUEURS •

Les personnages que vos joueurs ont générés vivent dans un monde imaginaire créé et contrôlé par vous et c'est à vous d'en décrire l'environnement d'une façon aussi réaliste que possible. A tous les moments du jeu, vous devrez proposer aux joueurs des choix d'actions - par exemple, si les personnages peuvent se déplacer à droite ou à gauche le long d'un corridor, ou quelles directions ils peuvent prendre à un croisement de routes. Quand les personnages se déplacent, le "décor" change, et vous devez constamment leur préciser ce qu'ils voient, entendent, touchent, sentent, etc.

Les joueurs demanderont souvent des renseignements sur ce qui les entourent : de quelle couleur est ce vêtement, comment est disposé cette porte, quelle est la grandeur de cette salle. C'est à vous, en tant que Maître du Jeu, de renseigner les joueurs s'ils le demandent. Certaines de leurs questions seront importantes mais beaucoup porteront sur des détails anodins et il arrivera quelles vous révèlent que les joueurs ont négligé un indice vital que vous leur aurez fourni un instant plus tôt. Souvent, vous aurez à improviser pour fournir les renseignements demandés (même s'ils sont inutiles), car il faut que votre histoire garde sa continuité et son intérêt. N'essayez pas d'insister plus sur une information que sur une autre ; conduire une aventure de cette façon peut sembler facile, mais ce n'est pas ça qui fait l'intérêt de la partie.

• LE MAITRE DE JEU DETERMINE DE CE QUI SE PASSE •

Les joueurs décident par eux même des actions de leurs personnages en toutes circonstances. Par exemple, s'ils se retrouvent devant une rivière parcourue par des rapides, essayeront-ils de la traverser à la nage, de chercher un bateau, ou de descendre son cours pour trouver un pont ? Les personnages font ce que leurs joueurs désirent, mais le MJ déterminera le résultat de leurs actions. Par exemple, s'ils décident de traverser à la nage, est ce qu'ils se noieront ? S'ils recherchent un bateau, en trouveront-ils un ?

Pour déterminer ce qui se passe, le MJ s'appuyera sur les règles du jeu. Alors que les joueurs n'ont pas besoin de connaître les règles pour jouer et se divertir, vous devrez vous familiariser avec la plupart d'entre elles. Vous ne devez pas tout apprendre par cœur, mais savoir au moins où trouver les points de règles correspondant à une situation. C'est à vous de décider si un jet de dés est nécessaire, quel Test utiliser (cf. *Tests standard* plus loin), et quelle conséquence précise implique la réussite ou l'échec à un Test. La plupart du temps, vous devrez vous en remettre à votre imagination et à votre bon sens ; la qualité d'un bon MJ ne se mesure pas à sa capacité de réciter les règles du début à la fin sans regarder son livre, mais à sa façon -cohérente et réaliste- de traiter les situations qui n'y sont pas prévues. Après tout, dans un jeu imaginaire, l'impossible est vite arrivé et aucun système de règles, aussi complexe soit-il, ne saurait prévoir toutes les éventualités.

• LES DES •

Avant de continuer votre lecture, assurez vous que vous connaissez tous les types de dés utilisés dans ce jeu. Il serait utile que vous disposiez d'au moins un exemplaire de dés à quatre, six, huit, dix, douze et vingt faces. De plus amples informations sur leur utilisation vous sont données dans la *Section des Joueurs.*

• LE MAITRE DE JEU EST UN METTEUR EN SCENE •

Les situations sont représentées dans les esprits des joueurs et du MJ, mais il peut être utile d'utiliser des figurines et des décors à l'échelle pour mieux situer les positions de chacun. Les "décors" n'ont pas besoin d'être très élaborés ; un livre peut très bien représenter une maison ou l'arrête d'un mur. Certains MJ préfèrent dessiner la scène sur une grande feuille. Une méthode plus efficace consiste à se servir des assortiments de "sols" produits et commercialisés par *Games Workshop.*

Ils comprennent des planches représentant des dalles, des pavés et bien d'autres sortes de sols à découper.

Par exemple, si un groupe d'aventuriers se déplace le long d'un corridor, vous pouvez représenter la scène sur du papier dessin en précisant la position des portes et autres éléments visibles. Si vous utilisez la même échelle que celle des figurines des joueurs (soit 1,3 cm pour un mètre), ils pourront se positionner d'eux même sur le plan.

Seul le plan de la salle ou du corridor actuellement occupé par les personnages est nécessaire ; une fois le secteur exploré et franchi, les anciens plans peuvent être remplacés. La plupart du temps une description verbale de l'endroit suffira amplement. Toutefois, l'utilisation de tels accessoires vous aidera à donner plus de vie à vos parties et elle vous permettra de situer instantanément la place de chaque personnage, adversaire, mobilier et autre élément fixe de la scène. Car il est toujours très difficile pour les joueurs et le MJ de s'accorder sur une description purement verbale.

Si une aventure se passe en extérieurs, il peut s'avérer utile d'utiliser des plans de maisons, arbres, etc., pour représenter la situation. Ce n'est pas primordial mais, de nouveau, cela peut rendre vos parties plus intéressantes. Si vous ne disposez pas de tels plans, les planches de "sols" toutes faites pourront être utilisées comme pour les intérieurs de maisons et donjons. Les assortiments de sols de *Games Workshop* comprennent de nombreux éléments d'extérieurs comme des arbres ou des rivières.

• LE MAITRE DE JEU CONTROLE LE RESTE DU MONDE •

Tôt ou tard, les joueurs rencontreront les autres créatures qui peuplent ce monde imaginaire. Ce pourrait être d'implacables adversaires tels les Gobelins, des créatures amicales, ou d'autres aventuriers.

Le Maître de Jeu ne contrôle pas seulement les déplacements de ces créatures, il prend aussi le rôle de tous ceux que les personnages rencontrent, tout comme les joueurs prennent celui des personnages qu'ils ont créés. Ces rencontres peuvent être des créatures sauvages, tels des loups ou des ours. Des créatures plus intelligentes seront peut être d'autres Hommes, Nains, Elfes ou Halfelings ; ceux-ci seront appelés Personnages Non-Joueurs (PNJ) car ce sont des personnages qui ne sont contrôlés par aucun joueur. Seul le MJ contrôle les PNJ.

• CONTROLE DE LA PARTIE •

La plupart du temps, les parties se dérouleront par la narration des événements par le MJ ; vous demanderez aux joueurs ce qu'ils veulent faire, et ils vous répondront suivant leur décision. Vous pouvez déterminer les conséquences des actions des joueurs en utilisant à la fois les règles et votre jugement personnel, avant de les décrire aux joueurs.

• TESTS •

Durant le jeu, les joueurs tenteront de faire accomplir à leurs personnages différentes actions - beaucoup seront anodines ou quotidiennes, alors que d'autres seront plus audacieuses ou extraordinaires. C'est au Maître de Jeu de décider de ce qu'il se passe, quand une action échoue ou réussit. Par exemple, si un personnage veut tenter de sauter sur le dos d'un cheval au galop en vue d'une évasion héroïque, y arrivera-t-il ? Aura-t-il repéré que les gardes ont abaissé le pont-levis ? Va-t-il parvenir à éviter le capitaine des gardes ?

Des situations similaires surviendront plus d'une fois au cours de vos parties, et vous les résoudrez rapidement et facilement par le biais d'un Test. La grande partie des Tests de ce jeu sont basés sur les Caractéristiques, et peuvent être modifiés selon les Compétences du personnage ou les circonstances du moment.

• PROCEDURE DE BASE •

1. Le Maître de Jeu examine l'action envisagée, et décide de la(des) Caractéristique(s) concernée(s).

2. Le MJ, aidé du joueur, détermine si le personnage dispose d'une Compétence qui se rapporte à l'action.

3. Le MJ considère les circonstances et applique tout modificateur qui lui semble approprié pour établir le pourcentage de chance de succès.

4. Le joueur lance 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage de chance, l'action est réussie ; dans le cas contraire, le personnage a échoué.

5. Le MJ décide des conséquences de la tentative, selon qu'elle est réussie ou ratée. Le niveau de réussite ou d'échec de l'action est défini par l'importance de la différence entre le pourcentage de chance et le résultat des dés.

Exemple : *Clem Shirestock est en train d'explorer un château en ruine, quand il déclenche accidentellement le mécanisme d'un piège oublié depuis longtemps. Un énorme bloc de pierre se détache du plafond et tombe vers lui. Est ce que Clem pourra l'éviter ?*

Le MJ décide que Clem doit tenter un Test sous son Initiative. Clem n'a aucune Compétence qui peut le favoriser dans cette situation, aussi doit-il s'en remettre à son seul score en Initiative. Le MJ décide de n'appliquer aucun modificateur, puisqu'il s'agit d'une situation claire, aussi Clem tire 1D100. Le résultat des dés donne 27, alors que son Initiative est de 29 - il a réussi de justesse. Le MJ explique que Clem est parvenu à éviter la trajectoire du bloc, mais que celui-ci l'a manqué d'un cheveu.



• ACTIONS FACILES ET DIFFICILES •

Parfois, le MJ peut décréter que la chance de succès correspondant au score dans une Caractéristique ne s'adapte pas exactement à la situation. Si l'action est très facile, le Test peut se faire sous deux fois le score dans la Caractéristique ; si elle est quasiment enfantine, le Test se fera sous quatre fois le score. Dans le cas inverse, si l'action est très difficile, le score pourra être divisé par deux et même par quatre, si elle est presque impossible.

Le MJ peut aussi préférer utiliser des modificateurs sous la forme de pourcentages : +5%, -10%, etc. Cela ne dépend que de vous. L'important étant que la difficulté du jet de dés reflète la difficulté de la tentative.

• REUSSITE ET ECHEC •

Si un Test est réussi, le personnage est parvenu à accomplir l'action sans problème. Si le résultat est en dessous du chiffre requis, le personnage peut même avoir dépassé ses espérances.

Si un Test est raté, le personnage n'est pas parvenu à accomplir son action. La gravité des conséquences de cet échec va varier considérablement selon les circonstances.

Si la marge d'échec est supérieure à 20%, les choses se sont passées de façon *inquiétante* et le personnage peut se trouver en difficulté. Dans l'exemple précédent, si Clem avait échoué de plus de 20%, non seulement il n'aurait pas pu éviter le bloc, mais serait aussi tombé.

Si la marge d'échec dépasse 30%, les choses se sont passées de façon *tragique*. Les conséquences d'une grande marge de réussite ou d'échec dépendent pratiquement toujours du Test et des circonstances dans lesquelles il s'est déroulé. Il est impossible d'en établir une liste générale. Quelques exemples sont donnés dans le chapitre sur les *Tests standard* (plus loin), et le MJ pourra s'en inspirer.



• COMBINAISONS DE TESTS •

Il est parfois nécessaire de faire un même Test sous deux Caractéristiques, ou une suite de Tests, pour résoudre une situation complexe. Lorsque plus d'une Caractéristique intervient dans une situation, faites simplement la moyenne entre les Caractéristiques concernées pour établir la chance de base.

Exemple : *Après avoir perdu un combat contre des Contrebandiers, Clem Shirestock est jeté inconscient à la mer, le cou lesté d'une grosse ancre. Le contact de l'eau glacée lui fait reprendre connaissance, mais s'il ne parvient pas à se libérer rapidement, c'est la mort assurée. Le MJ décrète que cette situation concerne à la fois son Initiative et sa Dextérité - car il doit, non seulement, se libérer des liens qui le rattache à l'ancre (Dextérité), mais il doit le faire* ***tout de suite****, avant qu'il ne sombre trop profondément, avant*

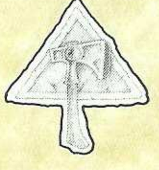
A Pictorial Map of

THE OLD WORLD

Part of Norsca
To the Isle of Albion
Sea of Claws
To The Northern Chaos Wastes
Praag
Erengrad
Kislev
To Farside
Kislev
Middle Sea
Great Western Ocean
The Wasteland
The Empire
The Middenheim
Talabheim
L'anguille
Couronne
Marienburg
Bretonnia
Gisoreux
Moussillon
Altdorf
Reikland
Nuln
Parravon
To the New World
Bordeleux
The Moot
Black Water
Loren Forest
Brionne
Bilbali
Quenelles
Black Fire Pass
Estalian Kingdoms
Magritta
Skavenblight
The Princes
Miragliano
Tobaro
Tilean City States
Remas
Border Princes
To The Dark Lands
The Worlds Edge
Southern Sea
Luccini
The Black Gulf
The Badlands
To Araby and the Southlands
Isle of Sartosa

Mountain Ranges and Passes
Great Rivers
Major Cities
Marshlands
Legendary sites of the Dwarf Cities
Places of Note

Transcribed by Jeremiah of Nuln 2513



Reproduction fidèle d'une carte ancienne dessinée en Albion (cf. page 272)

'THE OLD WORLD'



que l'eau ne fasse gonfler les cordes et ne les resserrent trop pour qu'il s'en libère et avant que la fraîcheur de l'eau ne l'engourdisse (Initiative). L'Initiative de Clem est de 29, et sa Dextérité de 33 - ce qui donne une moyenne de 31. Le joueur de Clem jette les dés, et fait 17 - notre héros parvient à se libérer ! Cependant, il n'est pas encore tiré d'affaire - il lui faut encore atteindre la côte sain et sauf, et il ne sait pas nager.

Certaines situations devront se décomposer en une série de Tests distincts plutôt que d'être résolues par une seule combinaison. Dans ce cas, le MJ doit simplement déterminer l'ordre de passage et faire procéder normalement, un Test après l'autre.

Exemple : La monture de Clem Shirestock est en train de rejoindre un carrosse conduit par quelques malandrins qui ont pris la fuite. Le joueur de Clem décide de lui faire tirer son épée et de couper le harnais de l'attelage, pour que les chevaux s'enfuient pendant que le carrosse, livré à lui même, rate son prochain virage et finisse sa route dans la rivière. Comme son cheval et ceux du carrosse galopent à vive allure, cela ne sera pas facile. La situation s'analyse comme suit:

Premièrement, Clem doit se mettre au niveau de l'attelage et se maintenir à la même allure.

Pendant ce temps, il doit sortir son épée.

Puis, tout en gardant le contrôle de sa monture, il doit se pencher afin de trancher le harnais.

Cette situation demande une maîtrise parfaite de sa monture et le MJ décide que, bien que Clem dispose de la Compétence Equitation, il devra aussi réussir un Test de Risque. Le Test de Risque se fait habituellement à 50% mais Clem étant un cavalier émérite, le MJ lui alloue un bonus de 10%. Le joueur devra donc faire 60 ou moins pour garder le contrôle de son cheval. Il tire un 47, et Clem parvient à rejoindre et à se maintenir au niveau de l'attelage.

Ensuite, Clem doit sortir son épée. Ceci n'est pas si facile sur un cheval lancé en plein galop. Le MJ décrète que le joueur devra réussir un Test sous sa Dextérité. La Dextérité de Clem est de 33, et son joueur obtient un 24 - action réussie de nouveau.

Maintenant arrive le plus difficile. Le MJ explique que pour parvenir à trancher le harnais, Clem devra réussir un Test sous son Combat, avec une pénalité de 15%, car Clem, tout comme l'attelage, est en mouvement. Sa capacité de Combat est de 38, donc le joueur devra réaliser 23 ou moins. Les dés roulent pour la troisième fois : 03 !

Clem a réussi sa manœuvre complexe en trois temps - l'attelage part dans une direction, le carrosse dans une autre, et les malandrins finissent dans la rivière.



• TESTS SOUS LES CARACTERISTIQUES NON-DEFINIES EN POURCENTAGE •

La plupart des Caractéristiques sont définies sur une échelle de 01 à 100, et il est facile d'établir un pourcentage de chance de succès. Les exceptions sont la Force et l'Endurance qui varient de 01 à 10 (il ne sera jamais nécessaire de faire un Test de Mouvement, d'Attaques ou de Blessures). Pour obtenir une chance de base en pourcentage, multipliez simplement le score, de Force ou d'Endurance, par 10.

Exemple : Clem Shirestock se retrouve pris au piège par une lourde grille qui s'est abattue derrière lui. Le MJ lui concède un Test sous la Force pour tenter de la soulever. La Force de Clem est de 3, ce qui lui donne un pourcentage de base de 30%. Le MJ décrète une pénalité de 10% (car la grille est vraiment lourde) et le joueur devra réussir 20 ou moins sur les dés. Il fait 76. Malgré un bel effort, la grille ne se soulève pas de plus d'un centimètre et Clem ressent un violent élancement dans tous ses muscles. Avec une marge d'échec de 56%, le MJ décide que Clem s'est fait un clacage et qu'il devra se reposer quelques heures pour récupérer.



• RACE ET ALIGNEMENT •

Les Tests sous la Sociabilité, notamment, seront réajustés selon la Race et l'Alignement.

Race
Il est naturel que les PNJ réagissent plus favorablement envers les membres de leur propre race. Pour illustrer cette vérité, tous les Tests sous la Sociabilité s'effectueront à -10% quand ils concerneront une personne de race différente.

Ceci peut s'appliquer aux Tests de Bluff, Commérages, Corruption, Embauche, Interrogation, Loyauté, Marchandage et Quémandage, ainsi que toutes les fois que les personnages tenteront d'obtenir un service ou une marchandise. Cela concerne également les rencontres.

Animosité
Pour les races qui ressentent de l'Animosité envers la race du personnage, la pénalité est augmentée de 20%.

Haine
Pour les races qui ressentent de la Haine envers la race du personnage, la pénalité est augmentée de 30%. C'est un minimum qui pourra être plus important selon les circonstances. D'un autre côté, le MJ peut décider que tout échange, entre deux races qui se haïssent mutuellement, sera automatiquement hostile.

Alignement
La façon générale qu'a un PNJ de concevoir la vie est reflété par son Alignement, qui affectera aussi ses relations avec les Personnages-Joueurs. Si l'Alignement du personnage est évident (parce que le PNJ peut voir le symbole d'un dieu dont il connaît l'Alignement), le Test pourra être ajusté. Si ce n'est pas le cas, il n'y aura pas de modifications, à moins que le Test soit retenté si l'Alignement devient évident plus tard.

Pour faciliter la compréhension de ces Tests, on considère les cinq Alignements comme étant disposés sur une même ligne droite comme suit:

Chaos - Mal - Equilibre - Bien - Ordre

Vous devrez appliquer un modificateur de -10% pour chaque niveau de différence. Par exemple, le Bien est à 1 alignement de la Neutralité - si un personnage Bon tente un Test de Commérages durant une conversation avec un personnage Neutre, il subira un modificateur de -10%. Le Mal et l'Ordre sont distants de 3 niveaux; un modificateur de -30% sera donc imposé à tout Test basé sur la Sociabilité entre des personnages de ces deux Alignements.

• TESTS IMPROVISES •

Les Tests standard développés par la suite correspondent à la grande majorité des situations possibles, mais vous aurez parfois besoin d'improviser un Test pour décider si un personnage parvient à accomplir une action imprévue. Il ne devrait pas être très difficile de décider quelle Caractéristique prendre comme base du Test, mais voici quelques précisions pour vous y aider.

Mouvement n'est jamais utilisé comme base de Test - si une situation prend en compte la mobilité du personnage, servez vous de son Initiative.

Combat reflète l'aptitude à combattre au corps à corps ; on pourra l'utiliser pour des situations autres que des combats quand un personnage se sert d'un objet comme une hache ou une masse. Rappelez vous qu'une cible qui ne bouge pas compte comme Inerte (cf. la section **Combat**).

Tir reflète la précision dans le tir proprement dit et le lancer ; on pourra l'utiliser dans des situations autres que des combats pour déterminer la précision d'un lancer, dans un concours de fléchettes par exemple.

Force reflète la force physique du personnage ; on pourra l'utiliser quand un personnage se sert de sa force brute - par exemple, en essayant de soulever un objet très lourd ou de tordre des barreaux en fer.

Endurance reflète la constitution générale d'un personnage ; elle est utilisée comme base pour les jets de protection contre la maladie et l'empoisonement et dans les situations où l'état de santé général du personnage est important.

Blessures n'est jamais utilisé comme base de Tests. Cela reflète seulement le temps pendant lequel un personnage peut combattre avant que son adversaire le blesse sérieusement.

Initiative reflète la rapidité d'esprit et d'action. Elle est utilisée pour tester les actions demandant plus de vivacité mentale que de compétences physiques, afin de déterminer si un personnage a remarqué un détail ou une chose inhabituelle (comme un accroc sur un vêtement, ou un tableau décroché d'un mur), ainsi que dans les cas où le personnage doit réagir rapidement, comme esquiver un bloc de rocher.

Attaques n'est jamais utilisée comme base de Tests. Cela indique seulement combien d'attaques un personnage peut faire dans un Round de combat.

Dextérité reflète l'habileté à venir à bout de travaux manuels compliqués, comme enfiler une aiguille ou crocheter une serrure. Elle peut être combinée avec l'Initiative dans des situations exigeant coordination et équilibre, comme de marcher sur une corniche très étroite ou se maintenir sur un chariot en mouvement.

Commandement reflète l'aptitude d'un personnage à inspirer respect et loyauté et, dans certaines circonstances, à obéir aux ordres et suivre les instructions données par un supérieur.

Intelligence est une mesure de la capacité de raisonnement d'un personnage ; on pourra l'utiliser dans toutes les situations qui exigent une décision, du discernement et un esprit lucide.

Sang-Froid détermine la bravoure naturelle et la résistance aux chocs psychologiques, visions déplaisantes, situations sans espoir, dangers mortels, etc.

Volonté est une large interprétation de la force de caractère et de la détermination d'un personnage. Elle est utilisée pour tester sa résistance à la magie, l'hypnose, la torture et autres situations similaires.

Sociabilité précise l'aptitude du personnage à faire impression et à convaincre les autres créatures. C'est aussi une indication générale de la force de sa personalité. Elle est utilisée comme base dans les situations qui nécessitent de baratiner et pour tous les rapports sociaux en général.

• TESTS STANDARD •

Il y a certaines catégories de situations qui reviendront souvent dans le jeu. Des joueurs qui désireront que leur personnage tente un Bluff pour se sortir d'une situation embarrassante, de Corrompre des gardes pour qu'ils les laissent passer, de se Dissimuler à des ennemis trop puissants, etc. Pour couvrir toutes ces situations, il existe des Tests standard. Ceux-ci fonctionnent de la même façon que les Tests ordinaires, à la seule différence qu'ils sont plus détaillés quand à leur utilisation et qu'ils vous éviteront donc du travail supplémentaire.

Le tableau suivant regroupe tous les Tests standard et les Caractéristiques sur lesquels ils sont basés, ainsi que les Compétences qui influent sur chacun de ces Tests. Ces derniers sont expliqués en détails plus loin.

Action	Test sous...	Compétence Appropriée
Animosité	Sang-Froid	
Bluff	Sociabilité	Bouffonneries, Charisme, Comédie, Eloquence, Imitations, Pitreries, Séduction, Sens de la répartie
Bond	Voir Déplacement	Acrobatie
Chute	Voir Déplacement	Acrobatie, Pitreries
Commérages	Sociabilité	Charisme, Comédie, Eloquence, Humour, Narration, Séduction, Sens de la répartie
Communication	Intelligence	Linguistique, Pantomime
Construction	Dextérité	Construction navale, Exploitation minière, Technologie, Travail du bois, du métal, de la pierre
Contagion	Endurance x 10	Immunité aux maladies
Contre-Magie	Volonté	
Corruption	100% moins la Volonté de la cible	Corruption
Crochetage	Dextérité moins la difficulté de la serrure	Crochetage de serrures
Discrétion	30%	Camouflage, Déplacement silencieux, Camouflage, Filature
Dissimulation	(Initiative + Sang-Froid) moins l'Initiative de l'adversaire	
Ecoute	Bruit : Léger 30% / Moyen 60% / Fort 100%	Acuité auditive, Déplacement silencieux
Embauche	Voir plus loin	Variable
Enigme	Intelligence	Calcul Mental, Cryptographie
Estimation	Intelligence	Calcul mental, Evaluation, Pistage
Force	Force x 10	
Frénésie	Sang-Froid	
Haine	Sang-Froid	
Hypnose	Volonté	
Interrogation	Volonté	Torture
Jeu	Voir description	Jeu, Calcul Mental
Loyauté	Commandement	Corruption
Marchandage	Sociabilité	Charisme, Commerce, Séduction
Observation	Initiative	
Peur	Sang-Froid	
Poison	Endurance x 10	Immunité aux poisons
Quémandage	Sociabilité	Variable - voir description
Réaction	Initiative	
Recherche	Initiative	
Recherche accélérée	Initiative	
Risque	50% de base	Variable, selon la situation - voir description
Saut	Voir Déplacement	Acrobatie, Pitreries
Stupidité	Intelligence	
Terreur	Sang-Froid	
Vol à la tire	Dextérité	Vol à la tire

Note : Dans la liste des Compétences appropriées à un certain Test, toutes ne s'appliquent pas à chaque fois. Il y en a certaines qui ***pourraient*** *s'appliquer dans une partie, mais le Maître de Jeu devra considérer ce qu'il en est vraiment à chaque nouvelle situation. Quand le personnage utilise plusieurs Compétences appropriées pour un même Test, les bonus se cumulent.*

D'un autre côté, certaines Compétences sont exclusives : Charisme ou Etiquette ne peuvent s'utiliser de concert avec Humour ou Bouffonneries, puisqu'il est impossible de se montrer à la fois flagorneur et truculent. Le MJ examinera toutes les Compétences pour une situation donnée, et déterminera lesquelles peuvent se combiner en toute logique.

Animosité : Si des personnages ressentent de l'Animosité envers une ou un groupe de créatures, un Test de Sang-Froid doit être fait chaque fois que l'objet du ressentiment est rencontré. Si le Test échoue, le personnage attaquera immédiatement, avec ses armes si nécessaire. Si le Test réussit, il y aura malgré tout une pénalité de 10% à appliquer sur le Test de Sociabilité entre les personnages et l'objet de leur antipathie.

Bluff : De nombreuses fois, les personnages devront bluffer pour se sortir d'une situation (ou y entrer). Ils pourront mentir, feindre l'ignorance, l'ivresse, l'amnésie ou tout ce qui leur permettra de parvenir à leurs fins.
Le Maître de Jeu devra encourager les joueurs à présenter une histoire plausible pour étayer leur Bluff, avant de leur faire tirer un jet de Sociabilité pour voir si celui-ci réussit. Le canular du joueur va surtout permettre à apprécier la truculence de l'action, mais le MJ peut s'inspirer de la qualité de l'argumentation (très ou très peu convaincante) pour ajuster le Test du personnage.
Un Bluff réussi achevera de convaincre les victimes et ôtera le moindre doute dans leurs esprits. Un Bluff raté pourra provoquer l'hostilité ; une marge d'échec d'au moins 40% risque même d'entraîner des réactions violentes (Si ! Si !).

Bond : Un Bond est un Saut à l'horizontale. Tous les détails concernant ce Test sont inclus dans le chapitre intitulé *Sauter, Chuter, Bondir et Grimper.*

Chute : Une Chute est une descente incontrôlée. Tous les détails concernant ce Test sont inclus dans le chapitre intitulé *Sauter, Chuter, Bondir et Grimper.*

Commérages : Musarder en écoutant les commérages est un moyen assez sûr et peu risqué d'obtenir des informations. Les personnages devront tenter d'engager la conversation avec les PNJ ; les meilleurs endroits sont bien sûr les tavernes, où les gens sont moins soucieux des intentions des joueurs.
Quand un personnage essaie d'engager la conversation avec un étranger, le Maître de Jeu doit faire un Test sous sa Sociabilité. S'il est réussi, le personnage apprendra les derniers potins (que ceux-ci l'intéressent ou non).
Les nouvelles types sont les événements tragiques, naissances, mariages, scandales, suicides, cas de folie, maladies, crimes et tous les faits étranges en général. Cela peut être assez long d'écouter tous les ragots du coin, surtout si le raconteur est âgé ou radote passablement. C'est le MJ qui décide, selon les circonstances.
En plus des potins locaux, le personnage peut essayer d'obtenir les réponses à 1D6 questions précises. Le MJ devra répondre à ces questions suivant le point de vue du PNJ - souvent la seule réponse sera "je ne sais pas". Les personnages qui échouent à leur Test de Commérages pourraient être confrontés à une réaction hostile de la part du PNJ. Une marge d'échec égale ou supérieure à 40% indique que le PNJ les a dénoncé aux autorités comme espions, dangereux déviationnistes ou maniaques. Dans le meilleur des cas, le PNJ peut même les attaquer lui même.



Communication : Souvent, les personnages auront à communiquer avec des étrangers qui s'exprimeront dans un langage incompréhensible. S'ils ne parlent pas la langue de cette personne, ils pourront tenter de saisir l'essentiel de son discours en étant très attentifs, en encourageant celui qui parle à le faire lentement et à s'exprimer par mimiques. Ils devront aussi faire preuve de beaucoup de patience.
Le Maître de Jeu devra décider si l'étranger arrive à se faire comprendre. Cela dépendra d'abord de ce qu'il veut exprimer. Le MJ tirera un jet sous l'Intelligence du personnage qui écoute. Si le Test réussit, le personnage aura à peu près compris ce qu'on lui explique, mais s'il échoue, il ne "pipera" pas un mot. Selon le résultat, vous pourrez révéler autant d'informations, correctes ou fausses, que vous le jugerez bon.
La réussite à ce Test ne sera jamais totale, sauf pour les phrases très simples. Si le Test échoue de 40% ou plus, le MJ pourra introduire des quiproquos et des malentendus. Est-ce que cette belle étrangère vous avoue que vous lui faîtes beaucoup "d'effet", ou vous prévient-elle que ce sont vos lacets qui sont "défaits" ?

Construction : Ce Test est utilisé quand les personnages s'attaquent à de grands travaux, d'une façon improvisée et avec du matériel précaire ; quand ils essayent de construire un abri, un radeau ou bien un pont de corde, par exemple. Le même Test peut être invoqué pour déterminer si le personnage parvient à effectuer des réparations de fortune sur des objets comme une roue ou un essieu. Les Tests de Construction se font sous la Dextérité et peuvent être modifiés par le Maître de Jeu, selon la difficulté de l'ouvrage.
Le MJ peut décider de subdiviser, de grands et difficiles projets, en plusieurs jets distincts de Construction, ce qui suppose de réussir une étape avant de passer à la suivante. On ne fait qu'un seul Test, habituellement, pour chaque étape de la construction, sans tenir compte du nombre d'individus qui y contribuent. Par conséquent, même si plusieurs personnages bénéficient d'une bonification sur les Tests de Construction, seul le plus haut bonus sera pris en considération.
Le Test est fait secrètement par le MJ qui l'inscrit à part. Un résultat positif montre que la construction se passe comme prévu. Un Test raté pourra avoir différents effets, selon l'importance de la marge d'échec :

Echec de 01 à 10% : La construction est fragile et ne servira que pendant 2D6 jours. Passé cette limite, elle s'écroulera.

Echec de 11 à 20% : La construction est fragile et ne servira que pendant 2D6 Tours de jeu. Passé cette limite, elle s'écroulera.

Echec de 21 à 30% : La construction est précaire. 1D6 sera roulé à chaque Tour. Elle s'écroulera dès qu'un 6 sera tiré.

Echec de plus de 30% : La construction est totalement ratée, elle ne pourra jamais "fonctionner". Avec un tel résultat, même un tableau ne resterait pas accroché au mur.

Les Tests de Construction permettent aux joueurs de faire des choses en faisant appel à un ensemble de talents généraux, qui englobe les Compétences spéciales là où elles sont applicables. Cela ne leur permet pas de construire tout ce qu'ils souhaitent. En cas d'abus, interrogez les joueurs sur la manière dont ils comptent s'y prendre pour arriver à leurs fins et considérez leur projet selon ses mérites. Après avoir vérifié qu'ils disposent de tous les outils et matériaux nécessaires à portée de main, ajustez la chance de succès en conséquence.

Contagion : Chaque fois qu'un personnage est en contact avec une maladie, le MJ doit tester son Endurance pour vérifier s'il a ou non été contaminé. Le Test peut être réajusté selon la virulence du mal (cf. le chapitre sur les *Poisons, Maladies et Folies*) et si le personnage possède ou non la Compétence Immunité aux maladies.

Contre-Magie : Quelquefois, un personnage peut être directement affecté par la Magie. Dans un tel cas, un Test devra être tenté sous la Volonté de la victime. S'il réussit, les effets néfastes du sort ou de l'objet seront annulés. Notez bien que certains sortilèges n'affectent les créatures que d'une façon indirecte et ne pourront être évités à l'aide de ce Test ainsi, par exemple, un personnage ne pourra éviter de se faire brûler au contact d'une Boule de feu d'origine magique, ou de se faire mouiller par une pluie magique.

Corruption : La Corruption est un moyen efficace pour se dépêtrer de (ou se plonger dans) certaines situations. Quand les personnages tentent de suborner un fonctionnaire, le MJ doit prendre en compte le montant du pot-de-vin proposé par rapport au risque encouru. Le tableau suivant peut être utiliser pour définir le montant "minimum" à proposer selon l'importance du risque.

Intervention passive : fermer les yeux sur un problème mineur, regarder dans une autre direction, etc. : **1 CO**

Intervention active mineure : laisser passer sans contrôler, révéler les faiblesses, les habitudes ou le domicile de quelqu'un : **5 CO**

Acte criminel mineur : trahir son patron ou son ami, révéler des secrets de faible importance, faciliter l'accès d'un lieu interdit : **25 CO**

Acte criminel moyen : Dérober un objet -ou révéler une information- d'une valeur capitale : **50 CO**

Acte criminel majeur : Révéler des renseignements d'ordre national, conspirer pour assassiner ou pire : **au moins 100 CO, fréquemment plus**

Le montant minimum de la prime peut être modifié selon les conditions du PNJ ou son état d'esprit ; par exemple, un serviteur sera plus disposé à trahir son maître s'il a des griefs personnels contre lui.
Il faut également tenir compte de la personnalité et de l'Alignement du PNJ ; ceux qui ont une mauvaise nature ou un Alignement Chaotique seront plus facile à convaincre, car ils ont des dispositions pour causer des désagréments à autrui.

Le montant minimum acceptable peut être modifié par le rang social et la position de la personne achetée. Tenter de corrompre le maire d'une ville sera plus difficile qu'un paysan ou un simple Scribe, par exemple.

Il ne faut pas négliger de s'occuper également du statut social et de la richesse personnelle des individus à qui l'on s'adresse. Un duc, par exemple, se sentira certainement mortellement offensé s'il se voit offrir 17 CO pour déverrouiller la poterne d'un château ! Il serait plus inspiré de proposer la chose à l'un de ses serviteurs. D'un autre côté, le même duc pourrait être intéressé, si le prix lui convient, de rallier ses troupes pour soutenir un coup d'état. Il faut faire preuve de bon sens pour décider qui corrompre et en fonction de quoi.

Après avoir établi le montant minimum acceptable, le personnage devra faire son offre.

Elle pourra dépasser le minimum, mais n'y sera jamais inférieure. La chance qu'elle soit acceptée est égale à 100% moins la Volonté de la personne sollicitée. On utilise la Volonté car elle représente la force morale du personnage, mais vous êtes libre de modifier ce point de règle pour l'adapter à toute situation.

Les Alignements ont leur importance :

- Les personnages Chaotiques accepteront plus que probablement de se laisser corrompre (+20% de chance)

- Les personnages Mauvais accepteront probablement de se laisser corrompre (+10% de chance)

- Les personnages Bons accepteront rarement de se laisser corrompre (-10% de chance)

- Les personnages Loyaux accepteront très rarement de se laisser corrompre (-20% de chance)

Si l'offre est refusée, le corrupteur pourra choisir de l'augmenter de 50% ou plus. Pour chaque 50% rajouté au minimum d'origine, que ce soit sur la première tentative ou les suivantes, la chance de succès augmentera de 10%. Un jet de dés particulièrement mauvais (très haut) indiquera non seulement un échec, mais aussi que les choses se sont mal passées ; le personnage peut être totalement incorruptible, il peut donner de mauvais renseignements aux personnages, ou bien prendre leur argent et les dénoncer, ou même les attaquer.

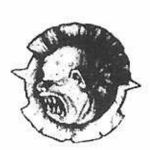


Crochetage : Les personnages disposant de la Compétence Crochetage de serrure, pourront s'y atteler s'ils possèdent un outillage spécial, ou improvisé (morceau de métal ou autre), ou encore un petit couteau ou un instrument similaire.

Un Test réussi indique que la serrure est ouverte. Un même personnage n'aura droit qu'à trois essais sur la même serrure. Chaque tentative prend l'équivalent d'un Round ou dix secondes.

Les personnages qui "achètent" la Compétence Crochetage de serrures plusieurs fois pourront rajouter 10% à leurs Test par acquisition supplémentaire (rien la première fois, +10% la deuxième, etc.). Les personnages qui ne disposent pas de cette Compétence pourront néanmoins tenter leur chance -une seule fois- à -30%.

Discrétion : Bien que ce ne soit pas un Test standard, l'on peut s'attendre à ce que les personnages - qu'ils soient ou non compétents en Déplacement silencieux - essayent, à un moment donné, de surprendre ou contourner furtivement des gardes ou autres problèmes de ce genre. Pour savoir si le personnage est entendu, référez vous au Test d'Ecoute et au chapitre sur le Déplacement.



Dissimulation : Ce Test montre si un personnage a pu éviter de se faire repérer en se cachant furtivement dans l'ombre, dans un coin sombre ou toute cachette similaire, tandis que l'ennemi passe non loin. Un personnage se dissimulant ainsi ne pourra éviter d'être découvert par une Recherche (ou une Recherche accélérée), mais ne le sera pas sur une simple Observation.

Exemple : Silas Ripaton, le Halfeling, est en train de ramper silencieusement le long d'un couloir sombre, lorsqu'il entend arriver une patrouille Orque. Il ne peut pas croiser la patrouille sans être vu mais, en se cachant dans un renfoncement, il espère passer inaperçu. En se tassant dans un espace aussi petit que possible et en tirant parti au mieux de l'inégalité du couloir, Silas attend en silence que les Orques soient passés.

Voici une situation idéale pour appliquer un Test de Dissimulation, afin de déterminer si Silas est aperçu par un membre de la patrouille. Dans le cas où la patrouille recherche délibérément quelqu'un, il faut appliquer les règles de Recherche / Recherche accélérée.

La chance d'éviter de se faire repérer en se dissimulant, dépend d'abord de la rapidité d'esprit, puis de l'aptitude à rester maître de ses nerfs pendant que le danger passe. Par conséquent, la chance de base d'un Test de Dissimulation est égale à l'Initiative *plus* le Sang-Froid, mais *moins* l'Initiative de la créature que l'on veut éviter. Si les créatures sont plusieurs, le Test de Dissimulation ne sera tenté qu'une seule fois, mais on prendra le meilleur score en Initiative de tout le groupe.

Une créature disposant de la Compétence Déplacement silencieux appropriée, pourra rajouter 10% à sa chance de base. Un personnage disposant du Camouflage adéquat rajoutera 20% supplémentaires. De plus, le MJ imposera les modificateurs qui s'appliquent à la situation - en tenant compte des conditions générales de luminosité, des caches potentielles, si les adversaires ont été prévenus d'intrus éventuels, ou s'ils n'ont pas le moindre soupçon, etc.
Les personnages dissimulés pourront choisir d'attaquer par surprise, et gagneront l'avantage de la Surprise automatiquement (cf. la section sur le **Combat**).

Ecoute : Le tableau suivant fournit les pourcentages de chance, pour un personnage, d'entendre différents types de bruits. Pour cela, un personnage n'a pas besoin d'être attentif, mais quand lui et/ou ses compagnons se déplacent, parlent ou sont distraits d'une quelconque manière, ils ne seront plus réceptifs qu'aux bruits les plus forts. En règle générale, un groupe de personnes bruyantes, ne percevra que les sons qui "passeront au-dessus" de leur propre vacarme. Ainsi un groupe se déplaçant avec précautions entendra les bruits Moyens et Forts, mais pas les sons faibles.

Type de bruit	Exemples	Score	Distance
LEGER	Déplacement prudent, Chuchotement, Clef tournant ou outil fouillant dans une serrure	30%	4 mètres
MOYEN	Déplacement normal, Conversation, Porte qui s'ouvre ou qui se ferme	60%	8 mètres
FORT	Portes qui claquent, Course, Charge, Combat, Incantation, Cheval en mouvement, Recherche accélérée, Bris de glace, Eclats de voix, Cris de toutes sortes (*)	100%	16 mètres

(*) Naturellement, il existe des bruits si forts qu'ils sortent du domaine et des restrictions des Tests d'Ecoute.

Le personnage se doit d'être attentif pour entendre au travers d'un mur ou d'une porte, c'est-à-dire qu'en fait, il doit coller son oreille contre la porte ou le mur en question, car les sons ne passent pas au travers - sauf, peut-être, certains gémissements ou hurlements qui paraîtront étouffés.
Normalement, un personnage n'a droit qu'à un seul jet d'Ecoute à travers un mur ou autre. Quelque soit le temps qu'ils passent leur oreille collée au mur, les PJ n'entendront rien de plus que ce que leur jet initial leur a signalé. Le Maître de Jeu peut modifier ce point de règle, mais sa justification est qu'il empêche les joueurs de passer tout leur temps à écouter aux portes.
Un personnage qui désire écouter à la porte d'une salle peut tirer un jet d'Ecoute normal. Mais une seule personne à la fois pourra écouter à une porte de taille normale. Les personnages qui tentent une Ecoute au travers d'un fin mur en bois ou en plâtre auront -10% à leur jet de dés. Les murs épais, en brique, pierre ou terre, ne laissent passer aucun son.
Les personnages endormis seront réveillés par un bruit s'ils réussissent une Ecoute à -20%.

Embauche : A l'occasion, les personnages peuvent souhaiter faire des petits boulots - que ce soit pour se faire de l'argent entre les aventures ou pour des raisons plus subtiles, comme de s'infiltrer dans une maison ou une organisation. Il existe quatre grandes catégories d'emplois possibles pour un Personnage :

Artisan - comprend toutes les activités décrites dans la Carrière Avancée de Maître-Artisan.

Bateleur - comprend toutes les activités couvertes par la Carrière de Base de Bateleur.

Manouvrier - comprend les dockers, manœuvres du bâtiment et travailleurs des champs.

Serviteur/Domestique - comprend toutes les catégories de domestiques au sens le plus large, tels les vendeurs, régisseurs, gardes-chasse, etc.

Les personnages doivent avoir, ou avoir eu, une carrière de Bateleur pour trouver un emploi de Bateleur, ou de Maître-Artisan ou Apprenti pour être employés comme Artisan. Par contre, n'importe qui peut se faire embaucher comme Domestique / Serviteur et seule une Force minimum de 3 est requise pour être Manouvrier.
Les chances de trouver du travail dans une communauté donnée dépendent, avant tout, de l'importance de sa population. Il est plus aisé de trouver de l'embauche dans une cité ou une grande ville, comparativement aux petits bourgs et villages où la demande pour les travailleurs spécialisés est très faible et où la majorité des travaux des champs sont saisonniers. Utilisez le tableau suivant pour déterminer la chance de base de trouver un emploi :

Emploi	Population			
	< 100	100-1000	1000-10000	10000 +
Artisan	3%	9%	42%	59%
Bateleur	3%	17%	73%	100%
Manouvrier	17%	73%	100%	100%
Serviteur	17%	59%	100%	100%

Les personnages peuvent tenter un Test d'Embauche par semaine, tant qu'ils cherchent du travail. Certaines Compétences peuvent modifier la chance de base du Test ; ceci est précisé dans la description des Compétences. Le salaire moyen de base hebdomadaire est de 60 Pistoles pour les Artisans, 30 pour les Bateleurs, 42 pour les Manouvriers, et 3 pour les Serviteurs (lesquels sont nourris et logés en sus).

Enigme : Parfois, les personnages pourront se retrouver dans des situations où ils devront résoudre de véritables casse-tête mentaux, souvent sous forme d'énigmes ou de devinettes. Le Maître de Jeu devra permettre à chaque personnage de s'attaquer au problème au moins une fois.
Le MJ devra faire un Test sous l'Intelligence du personnage. Vous pourrez alors opérer de deux manières différentes ; soit vous considérez l'échec ou la réussite du Test comme d'habitude, en expliquant au joueur que son personnage a résolu l'énigme sur un bon jet de dés, ou a "séché" sur un mauvais.

Mais vous pouvez également préférer que ce soit le joueur qui résolve réellement le problème. En vous basant sur la marge de réussite du personnage pour déterminer, avec une précision toute relative, la teneur de l'aide que vous pouvez fournir au joueur, ou le nombre de solutions qu'il pourra proposer. Par exemple, pour une marge de réussite de 10% ou plus, vous pouvez permettre au joueur de faire une tentative supplémentaire pour trouver la bonne solution.
Si le Test échoue, les personnages ne pourront faire qu'une seule proposition. Le MJ ne donnera aucun indice, et pourra même tenter d'induire en erreur le joueur si l'écart est vraiment important. Si le Test rate de 30% ou plus, le MJ se doit de tout faire pour embrouiller le personnage.

Estimation : Il se peut que les personnages se trouvent confrontés à des situations où ils se doivent d'évaluer rapidement un nombre, une distance, une quantité, etc. Le Maître de Jeu doit établir la justesse de cette estimation, en faisant secrètement un Test sous l'Intelligence. S'il réussit, l'Estimation sera correcte dans une proportion de plus ou moins dix pour cent. S'il échoue, l'évaluation du personnage sera encore plus inexacte. Vous pouvez vous servir d'Estimations erronées pour fournir de fausses informations.



Frénésie : Les personnages, souffrant de profonds troubles mentaux, peuvent parfois perdre totalement leur self-control et devenir de dangereuses machines à tuer, à la fois pour leurs compagnons et pour leurs adversaires. Ce Test n'est fait que par les individus prédisposés ou "sujets" à la Frénésie (les personnages fous, instables, hargneux et violents). Les personnages peuvent devenir sujets à la Frénésie en contractant un Trouble psychologique, bien que certaines créatures soient instables de nature. Ce Test est fait sous le Sang-Froid, toutes les fois qu'un personnage est en position de tension ; principalement au début d'une rencontre.
Si le Test réussit, il n'y a pas d'effets. En revanche, les personnages qui échouent perdent le contrôle d'eux-même pendant toute la durée du combat, et dépendent des règles suivantes :

1. Ils sont inconscients du danger et ne peuvent pas être contraints à quitter le combat. Les Tests de Peur et de Terreur sont ignorés.

2. Ils sont obsédés par la mort de leurs adversaires - ils ne parent aucun coup et frappent sans discontinuer.

3. Ils sont possédés par une force démentielle ; ajouter +1 à tous les dommages causés dans le combat.

4. Ils sont pris de fureur aveugle et ignorent complètement les coups qui leurs sont portés - modifier tous les jets de dégâts de -1.



Haine : Ce Test sert à déterminer les réactions des personnages envers ceux pour lesquels ils ont de bonnes raisons de concevoir de la haine. Bien que ce Test puisse s'appliquer à un niveau individuel (spécialement si votre histoire se déroule autour d'une vendetta ou d'une vengeance personnelle), il concerne habituellement des races déterminées qui, pour une raison ou une autre, se haïssent. Le **Bestiaire** précise quelles sont les créatures qui en haïssent d'autres, mais l'exemple le plus flagrant est celui des Nains et des Gobelins. Les deux races se haïssent avec véhémence. Ceci est important pour les joueurs qui incarnent des Nains car, tôt ou tard, ils seront confrontés à des Gobelins. Un Test sous le Sang-Froid des personnages devra être tenté au début de chaque rencontre ; le résultat concernera tout le combat. S'il est réussi, tout est bien et aucune règle spéciale ne s'applique. Mais s'il échoue, les personnages sont envahis par la Haine, et devront se comporter suivant les règles ci-dessous jusqu'à la fin du combat contre l'adversaire exécré.

1. Le personnage devient inconscient face au danger et ne pourra être contraint de quitter le combat.
2. Le personnage attaque constamment dès qu'il le peut.
3. Le personnage est possédé d'une force démentielle ; rajouter +1 à tous les dommages qu'il inflige.

Hypnose : Certains personnages disposent de la Compétence Hypnotisme et de nombreuses créatures bénéficient d'une attaque hypnotique, qui pétrifie la victime en la rendant inoffensive. Ce Test est tenté sous la Volonté de la victime, généralement une seule fois durant la rencontre ou séquence de combat. S'il réussit, le personnage n'est pas affecté par la suggestion hypnotique pendant tout le reste de la rencontre ; dans le cas contraire, le personnage se raidit et reste totalement immobile, incapable du moindre mouvement. Ceci durera aussi longtemps que l'attaquant fixera sa victime. S'il est distrait (comme engagé dans un combat), les effets disparaîtront et le personnage hypnotisé sera opérationnel dès le Round suivant. Les créatures ne peuvent, habituellement, hypnotiser qu'une victime à la fois.

Interrogation : Quand quelqu'un veut forcer les confidences d'un personnage ou d'un PNJ et que ce dernier est déterminé à ne pas parler, le MJ peut décider qu'il en est autrement. Les personnes interrogées pourront être menacées et même, torturées. Si les joueurs décident d'utiliser la torture contre les PNJ, ils devront se méfier des risques de mort accidentelle (pour les PNJ, naturellement).

La forme d'Interrogation la plus simple est l'intimidation : *"Dis moi où tu as planqué ton or ou je te brise les deux jambes"*. Le MJ teste la Volonté de la victime (sa résistance mentale). Un Test réussi précise que le personnage n'est pas coopératif. Un Test raté indique qu'il se "met à table" sur le champ.

Une fois que les personnages ont résisté à l'intimidation, aucune menace supplémentaire ne les fera changer d'avis. Seule l'application de la torture pourra leur dénouer la langue. Les personnages pourront être torturés une fois par Tour de jeu, et le MJ testera à chaque fois leur Volonté. Pour chaque temps de torture, la victime subira 1D3 points de dommage. Dès que le Test échouera, le personnage craquera et répondra à toutes les questions.

Les tortionnaires Mauvais ou Chaotiques peuvent utiliser des méthodes très dures, qui abaisseront la Volonté de 10%, pour les besoins du Test et causeront 1D4 points de dommage.

Les personnages Bons ne peuvent pas réellement utiliser la torture. Si cela se produisait, ils gagneraient 1D6 points de Folie (voir les Folies). De plus, un personnage Bon qui ne parvient pas à empêcher ses compagnons, moins délicats, de torturer un captif gagnera 1D3 points de Folie, le personnage souffrant, naturellement, de traumatisme psychique, de sentiment de culpabilité et de remords.

Jeu : Chaque personnage mise une somme équivalente et tire 1D100. Le gagnant est celui qui obtient le résultat le plus haut. Le vainqueur empoche une somme équivalente au nombre de joueurs multiplié par la mise de la partie. S'il y a égalité entre deux ou plusieurs joueurs (gagnants, bien sûr), les ex-aequo devront miser une seconde fois et relancer les dés ; les autres participants se retirant, pour ce coup seulement.

Si la partie a lieu dans un casino ou une maison de jeu, l'établissement ajoute de 10 à 40% (1D4 x 10) à son jet de dés, selon l'honnêteté de sa direction. En cas de parties "arrangées", l'établissement peut ajouter jusqu'à 60%, mais en abusera rarement.

Les personnages compétents en Jeu améliorent leur jet de la moitié de leur score en Intelligence. Quand à ceux qui trichent par un moyen quelconque, ils ajouteront leur score entier d'Intelligence, mais courront le risque de se faire prendre. Une fois que les résultats sont déterminés, le MJ effectuera secrètement un Test sous l'Initiative de chaque participant, pour déterminer s'ils se sont aperçu de la combine. Ce Test est fait avec une pénalité de 10%, à moins qu'une des victimes ait la Compétence Jeu, auquel cas elle bénéficiera de +10%. Les tricheurs pris en flagrant délit sont en fâcheuse posture !

Loyauté : Ce Test sert à vérifier la loyauté des serviteurs PNJ, quand ils ne sont pas surveillés en permanence. Le Test se fait sous le Commandement du maître - habituellement un Personnage-Joueur. Si le serviteur est engagé par tout un groupe, l'on prendra alors le plus haut score en Commandement moins 10%.
Quand un ou plusieurs domestiques sont investis d'une quelconque mission, le MJ procédera à un seul Test. S'il est réussi, le ou les serviteur(s) tacheront de mener à bien leur mission. S'il est raté, la marge d'échec déterminera les conséquences :

Echec de 01 à 10% : le serviteur (ou les serviteurs puisqu'il n'y a qu'un seul Test) n'a pas réussi à faire ce que l'on attendait de lui, ou n'a pas essayé par paresse ou incompétence ; il reviendra, malgré tout comme prévu et mentira pour se couvrir.
Echec de 11 à 20% : le serviteur n'a pas réussi à faire ce que l'on attendait de lui, comme ci-dessus, mais reviendra avec au moins un jour de retard sur la prévision.
Echec de 21 à 30% : le serviteur disparaît pour de bon, emportant avec lui tout ce qu'on lui a confié.
Echec de 31% et plus : le serviteur dénonce ses maîtres à leurs rivaux ou aux autorités. Il ne reviendra pas.

Marchandage : Le Maître de Jeu peut déterminer la disponibilité et le prix pour la plus grande partie des produits et services (que l'on trouvera dans le *Guide du Consommateur*). Mais les personnages peuvent toujours tenter de négocier avec les vendeurs.

Pour définir si un personnage a été convaincant, il devra faire un Test sous sa Sociabilité ; une réussite indique qu'on lui a offert un meilleur prix. La réduction est à la discrétion du MJ, mais la norme est de -10%, ou plus lorsque le jet de dés est très bon (très bas).

Note : Les tavernes, auberges et établissements assimilés, ne consentent pas de rabais et leur direction pourrait bien souffrir quelque contrariété si les joueurs tentent de marchander leurs services.

Observation : Les personnages pourraient pénétrer dans une salle et n'y voir que les grossiers murs de pierre, la chaise retournée et la lourde table. Mais peut-être préféreraient-ils distinguer les éraflures sur le sol faites par la porte secrète, ou les taches de sang sur le fauteuil ?

Si les personnages inspectent ces endroits, ils remarqueront immédiatement les éraflures et le sang qui ne sont pas dissimulés. Mais le Maître de Jeu peut donner une chance, aux personnages des joueurs, d'apercevoir ces détails, même s'ils ne sont pas réellement Recherchés.

Tirez secrètement 1D100 sous l'Initiative du personnage, dès qu'il a eu la possibilité de jeter un œil, même rapide, à l'intérieur de la pièce. Un succès normal indique la présence d'un seul indice. Puis pour chaque tranche de 10% supplémentaires de réussite, le personnage découvrira une nouvelle indication et ce, jusqu'à ce qu'il ait trouvé ce qu'il y avait à voir.

Les personnages ne pourront découvrir d'objets cachés sur une Observation ; ils devront, pour cela, entamer une Recherche délibérée.

Les règles d'Observation peuvent s'appliquer quand les personnages regardent la salle de l'extérieur. Dans ce cas, ils tireront un jet pour n'apercevoir que les choses les plus flagrantes - les occupants, le mobilier, la texture du sol, etc. Les indices détaillés et les objets cachés ne pourront jamais être découverts depuis l'extérieur d'une salle.

Peur : Certains personnages souffrent de tensions psychologiques tellement violentes, qu'ils entrent dans un état de paralysie temporaire : ils sont littéralement pétrifiés par la peur.

Certaines créatures, décrites dans le **Bestiaire,** suscitent la Peur chez d'autres (par exemple, les Mort-vivants suscitent la Peur chez les créatures vivantes). Quand les personnages sont confrontés à de telles créatures, ils doivent faire un Test contre la Peur.

Ils devront jeter les dés sous leur Sang-Froid pour voir s'ils sont affectés - un jet réussi montrera qu'ils ont résisté aux effets de la Peur (aucun autre Test ne sera tenté durant la durée de la rencontre). Un Test manqué, cependant, indiquera que les personnages sont paralysés de Peur et qu'ils ne pourront ni bouger, ni combattre, ni accomplir une action quelconque durant ce Round. S'ils sont attaqués, durant leur indisponibilité, ils pourront parer comme d'habitude, mais ne pourront pas utiliser Esquive, ni aucune autre Compétence pour éviter de subir les dégâts. Le jet de dés sera retenté au début de chaque Round, jusqu'à ce que le personnage maîtrise sa Peur, ce après quoi aucun autre Test ne sera plus fait jusqu'à la fin de la rencontre.

Poison : Ce Test permet de vérifier si le personnage a succombé aux effets du poison ou de la drogue qu'il a ingurgité. Le Test se fait sous l'Endurance x 10 du personnage (un personnage avec une Endurance de 4 aura 40% de chance). S'il est réussi, le personnage résiste au poison et ne subira aucun effet secondaire.



Quémandage : Les personnages disposant de Compétences de Bateleurs -et certains autres- peuvent souhaiter essayer de gagner quelque argent en quémandant. C'est un bon moyen de se renflouer un peu et c'est souvent le seul qui reste, en dehors de la mendicité pure et simple. Un personnage qui tente un Quémandage devra disposer d'au moins une Compétence de Bateleur.

Toutes les Compétences ci-dessous sont concernées mais cette liste n'est pas limitative.

Acrobatie	Contorsionisme	Musique
Art	Danse	Narration
Bouffonneries	Evasion	Pantomime
Chant	Humour	Pitreries
Chiromancie	Imitation	Pyrophilie
Comédie	Jonglerie	

Faites un Test de Quémandage sous la Sociabilité du personnage pour chaque heure (temps du jeu); une réussite indique que le personnage a gagné 1D4 + 1 Couronnes, alors qu'un échec lui permet d'avoir glané la misérable somme de 1D6 Pistoles. Une marge d'échec de 30% ou plus indique un problème ; le personnage peut avoir été chassé par la garde, ou arrêté pour vagabondage, à moins qu'il n'ait eu une dispute avec quelques habitants saouls ou chahuteurs. Vous pouvez faire jouer cet événement comme une rencontre si vous le souhaitez.

Réaction : Ce Test permet de déterminer si un personnage peut agir suffisamment rapidement quand un événement imprévu et rapide survient (tel une chausse-trappe qui s'ouvre sous ses pieds). Un Test réussi précise que le personnage a esquivé, s'est baissé, a fait un écart ou tout autre mouvement qui lui a permis de se soustraire au danger soudain. Le Test se fait sous l'Initiative du personnage, ajustée de tous les modificateurs appropriés à la prudence dont il a fait preuve ; par exemple, -10% s'il marchait normalement, -20% s'il courrait, -10% si le personnage (ou le joueur) est inattentif, etc.

Recherche : Les Tests de Recherche devront s'effectuer objet après objet. Les murs, les sols et les autres surfaces importantes seront inspectés au rythme de 9 mètres carrés ou 9 mètres de longueur de couloir par Tour (1 minute). Tout ce qui n'a pas été dissimulé sera automatiquement découvert par une Recherche. Les choses cachées seront découvertes si le personnage réussit un jet sous son Initiative. On pourra répéter l'opération plusieurs fois de suite au même endroit si le joueur le souhaite.

Vous devez décider du temps nécessaire pour rechercher un objet ou inspecter une zone, selon l'encombrement de celle ci, etc. Un baquet vide prendra moins de temps à inspecter qu'une remise pleine à craquer. Faites appel à votre bon sens pour vous guider.



Recherche Accélérée : Elle s'effectue selon le même principe que la Recherche, mais va deux fois plus vite. En contrepartie, le Test subit une pénalité de 10% et cette action compte comme un bruit Fort.

Risque : Le Maître de Jeu peut appliquer les règles de Risque à chaque fois que les personnages tentent de faire quoi que se soit qui les place en position dangereuse, physiquement parlant. Certains exemples vous sont donnés plus loin. Certaines Compétences couvrent la réalisation de nombreuses actions physiques périlleuses et les personnages disposant des Compétences appropriées n'auront pas à réussir de Test de Risque dans ces cas là.

Le Test de Risque ne diffère des autres Tests que du fait que tous les personnages ont une chance de base de 50%, qui pourra être ajustée par le MJ s'il l'estime nécessaire, mais 50% correspond à une bonne moyenne pour une action risquée (1 chance sur 2 de réussir).

Un Test de Risque qui échoue cause toujours 1D3 de dommages non amortis par une quelconque armure ou bouclier. Le MJ pourra autoriser l'utilisation de magie protectrice ou des modificateurs basés sur des Compétences dans certaines circonstances.

Saut : Un Saut est une descente contrôlée. Tous les détails concernant ce Test sont inclus dans le chapitre intitulé *Sauter, Chuter, Bondir et Grimper.*

Stupidité : Ce Test est habituellement appliqué aux créatures à l'esprit engourdi - celles qui sont décrites dans le **Bestiaire** comme Sujettes à la Stupidité. Les personnages peuvent parfois succomber à la Stupidité comme conséquence de la Magie, d'une Folie, ou d'une autre situation inhabituelle. Celles ci sont décrites ailleurs dans ce livre.

Le Maître de Jeu applique le Test quand il le juge bon, généralement quand le personnage est sous tension, comme au début d'un combat. Le Test se fait sous l'Intelligence du personnage ; s'il réussit, il ne sera pas affecté pour la durée de la rencontre. Celui qui rate le Test devient Stupide et le MJ devra faire un jet sur la table ci-dessous pour déterminer ses actions ; ceci à chaque Round :

01-20% : Rien ne se passe - son regard est hébété et il refuse catégoriquement de faire quoi que ce soit. Si un tel personnage subit des dommages dans ce combat, ajoutez 20% à tous les jets suivants (sur cette table) pendant la rencontre.

21-40% : Ahuri - il a suffisamment de conscience pour se déplacer (à la moitié de son mouvement) et se défendre en parant, mais n'est pas en état d'utiliser des Compétences ou des aptitudes magiques, et encore moins de combattre.

41-60% : Désorienté - il a suffisamment conscience de ce qui l'entoure pour se protéger en parant et en utilisant toutes les Compétences qui réduisent les dommages en combat. Ils ne peut pas attaquer. Il peut se déplacer à allure Normale ou Prudente, mais ne peut pas courir. Tous les sorts lancés par de tels personnages n'ont que la moitié de leur chance normale de fonctionner.

61-80% : **Esprit Engourdi** - il peut tout juste parvenir à combattre. Sa Caractéristique A est réduite à 1 et il ne peut attaquer ou parer qu'une seule fois dans un Round.

81-100% : **Confus mais Résolu** - il n'est pas très au fait de ce qui se passe, mais frappera, avec la première arme à sa portée, la créature la plus proche de lui (amie ou ennemie), en hurlant son cri de guerre et en encourageant ses compagnons. Il portera ses Attaques et utilisera ses Compétences sans problèmes, mais pourra se tromper quand à ses objectifs.

Terreur : C'est la forme extrême de la Peur et le Test fonctionne exactement de la même manière. Seules les créatures cauchemardesques et horrifiantes causeront de la Terreur - comme il est précisé dans le **Bestiaire.**

Les personnages qui échoueront à leur Test contre la Terreur laisseront tout tomber, pour se pelotonner dans un coin en bredouillant des phrases incompréhensibles, jusqu'à ce que la cause de leur Terreur soit détruite ou ait disparu. Ils ne peuvent absolument rien faire dans leur état, même pas se défendre, et compteront comme cibles Inertes en combat.

En outre, la Terreur cause un choc psychologique si violent, qu'il peut occasionner des séquelles permanentes, et même résulter des Troubles de la personnalité. Chaque fois qu'un personnage rate un Test contre la Terreur, il gagnera 1 point de Folie (voir *Poisons, Maladies et Folies*).

Vol à la Tire : Les personnages compétents en Vol à la tire pourront espérer, en toute quiétude, subtiliser ses biens à un Ogre endormi (ou à un compagnon d'aventure) sans se faire remarquer.

Le Test se fait sous la Dextérité du personnage. S'il est réussi, le voleur a pu explorer -sans se faire voir- les poches de sa victime et en a retiré 1D3+1 objets, au hasard, parmi les affaires personnelles qu'il portait sur lui. C'est le Maître de Jeu qui décide s'il a récupéré une bourse, une pièce égarée, un mouchoir usagé, ou quoi que ce soit d'autre.
Un Test raté indique que le voleur n'est rien parvenu à saisir. Un échec de 20% ou plus précise qu'il s'est fait repérer, de 40% ou plus qu'il s'est fait repérer et prendre par surprise.

Cette Compétence permet de se faire un peu d'argent entre les aventures. Dans ce cas, un seul Test par jour est autorisé ; s'il réussit, l'affaire rapporte 1D10+1 CO de valeurs diverses ou d'argent. Un Test raté indique que le personnage n'a rien obtenu et qu'il a passé sa journée à courir pour échapper à ses poursuivants. Et, si la marge d'échec est supérieure à 40%, il croupit actuellement en prison.

Les personnages qui passent de longues périodes à ce lucratif passe-temps, subissent une pénalité journalière de 10% cumulative. Ainsi, le Test sera fait à -10% le second jour, -20% le troisième, etc.
Un personnage sans la compétence Vol à la tire pourra, malgré tout, tenter sa chance, à -30% de base sur tous ses jets.

• POINTS DE DESTIN •

Les Points de Destin différencient les personnages de la masse de la population ; ils sont l'essence même de ce qui rend un aventurier si spécial. Un certain nombre de Points de Destin sont affectés au personnage durant sa création et il peut aussi en gagner ou en perdre lorsque il est confronté aux dieux.

Les Points de Destin permettent de préserver un personnage d'une mort certaine ; en dépensant un Point de Destin, le personnage peut vivre de nouveau pour continuer à combattre. Ainsi, un personnage peut dépenser un Point de Destin afin d'annuler les conséquences d'un Coup critique (voir la Section **Combat** - *les Coups Critiques*) qui lui auraient été fatales - le personnage tombe alors inconscient au lieu d'être tué et se réveillera après avoir été laissé pour mort, ou aura simplement été effleuré par le coup mortel. Un personnage qui chute du haut d'une falaise peut dépenser un Point de Destin afin de s'en sortir indemne - sauvé in extremis en forçant la chance sur un million qui lui permet de se rattraper à un buisson ou de tomber sur une parcelle de terrain exceptionnellement meuble, comme du sable.

Comme vous pouvez le constater, les Points de Destin sont des éléments puissants et les joueurs devront se rappeler qu'ils sont précieux. Une fois qu'un personnage a dépensé un Point de Destin, celui-ci est définitivement perdu - les Points de Destin ne se récupèrent pas comme les Points de Blessures et, une fois qu'un personnage a épuisé son stock, il ne pourra tromper la mort plus longtemps.

• TEMPS ET DEPLACEMENT •

De même qu'il contrôle "le reste du monde", le Maître de Jeu se doit aussi de gérer le temps de jeu.



• TEMPS DE JEU ET TEMPS REEL •

Le temps de jeu est différent du temps réel. Quand un joueur dit "mon personnage regarde à l'intérieur de cette pièce", le MJ va se référer au paragraphe correspondant dans son scénario, vérifier ce qu'il y a dans cette pièce, pour la décrire au joueur. Tout ceci va prendre plusieurs secondes de temps réel, mais en temps de jeu, le personnage va être informé de cela en un instant. D'un autre côté, les personnages peuvent souhaiter se rendre d'une ville à une autre ; le MJ décide qu'ils n'ont fait aucune rencontre durant le trajet, et dit "D'accord, vous y parvenez sans encombre". Cette déclaration va prendre quelques secondes de temps réel, mais va occuper plusieurs heures, voire même jours de temps de jeu.

• TEMPS NARRATIF ET DETAILLE •

La plupart du temps, en aventure, le MJ va se contenter de décrire les possibilités aux joueurs, les informer des conséquences de leurs décisions et leur dire si quelque chose survient. Le MJ devra avoir une idée approximative du temps qui s'est écoulé durant ces événements (par exemple, une fraction de seconde, dix minutes, deux bonnes heures, plusieurs jours), mais il n'est pas nécessaire de suivre ce qui se passe seconde après seconde. Tôt ou tard, cependant, il surviendra une situation qui nécessitera d'être jouée dans ses moindres détails, le MJ devra alors s'assurer que chaque chose se déroule Round après Round et Tour après Tour. Il n'existe pas de règle absolue en cette matière, puisque le jeu est tellement souple qu'à peu près tout peut se produire. Le bon sens dictera au MJ quel temps employer selon l'endroit et la situation.

Par exemple, imaginons que les joueurs s'approchent d'une cabane abandonnée. Le MJ sait qu'un ours y a élu domicile, mais les joueurs l'ignorent encore. La scène pourrait se dérouler comme suit :

MJ Vous sortez des bois et débouchez sur une clairière. Vous pouvez apercevoir une petite cabane, 20 mètres devant vous.

Joueur Je m'arrête pour observer la cabane. Y-a-t-il de la lumière, de la fumée, ou une quelconque trace d'habitation ?

MJ Rien de tout cela. Les fenêtres sont cassées et elle semble abandonnée.

Joueur Nous approchons de la porte avec précaution, arme au poing et l'Elfe nous couvre avec son arc.

MJ Vous atteignez la porte - toujours aucun signe de vie. La porte est légèrement entrebâillée.

Joueur Bien - Je pousse la porte et pénètre d'un bond rapide à l'intérieur. L'Elfe est prêt à tirer avec son arc.

MJ A l'intérieur tu aperçois un énorme tas de fourrure. Lentement, une tête ensommeillée apparaît au sommet du tas et la créature se prépare à attaquer - c'est un ours !

La première partie de cette scène s'est jouée de façon purement narrative - les joueurs annoncent simplement ce qu'ils font et le MJ leur décrit les conséquences de leurs actions. Mais maintenant que le groupe se retrouve face à un ours contrarié dans son sommeil, il faut faire jouer les réactions dans le détail, que les personnages décident de combattre la bête ou de lui échapper.

Il n'est pas nécessaire, ni souhaitable, que le MJ applique rigoureusement le décompte en Tours de jeu aux joueurs. Ce n'est pas une bonne idée de dire, par exemple *"C'est maintenant le premier Tour de jeu, vous entamez le deuxième Tour, c'est le troisième Tour qui commence"* et cetera. La meilleure procédure consiste à dire *"Il vous faut cinq bonnes minutes pour atteindre la maison"*, ou *"Vous attendez au coin de la rue environ un quart d'heure avant de voir arriver vos compagnons"*.

• UNITES DE TEMPS •

Le temps de jeu se mesure en deux unités standard :

Le Tour de Jeu : Un Tour de jeu équivaut approximativement à une minute. Durant un Tour, un personnage peut accomplir ce qu'une personne réelle pourrait faire pendant une minute, si elle se trouvait dans une situation similaire. Un grand nombre d'actions autorisées dans les règles sont décrites comme prenant un certain nombre de Tours de jeu.

Le Round : Certaines actions, telles que fermer une porte, donner un coup en combat, ou prononcer quelques mots, ne prennent que quelques secondes. Dans certains cas, ce sont ces quelques secondes qui décident de la vie ou de la mort. Un Round équivaut approximativement à dix secondes ; aussi, durant un Round, un personnage peut accomplir ce qu'une personne réelle, confrontée à une situation similaire, pourrait faire en dix secondes. Un grand nombre d'actions autorisées dans les règles sont décrites comme prenant un certain nombre de Rounds. Comme vous vous en êtes certainement aperçu, il y a six Rounds dans un Tour.

Les Rounds sont utilisés en combat et dans toute situation où le temps est essentiel. La façon d'utiliser les Rounds et de résoudre les combats est décrite en détails plus loin.



• DEPLACEMENT •

Le score en Mouvement d'une créature détermine la vitesse à laquelle elle se déplace. L'allure à laquelle un groupe de créatures - aventuriers compris - se déplace correspond habituellement à la vitesse de l'individu le plus lent.

Les tableaux suivants vous montrent comment interpréter le score de la Caractéristique Mouvement en distances et vitesses de déplacement.
Les distances sont données en mètres.

Rappel : A l'échelle des figurines, 1 m de déplacement d'un personnage correspond à 1,3 cm pour la figurine sur la table. Une approximation raisonnable permet donc de considérer qu'un point de Mouvement -à Allure Normale- se traduit par un déplacement de 5 cm sur la table.
N.D.T. : La conversion des unités de mesure anglo-saxonnes en système métrique impose des approximations. Dans le système de mesure original, 1 point de Déplacement à Allure Prudente correspond à un pouce à l'échelle des figurines.

Nous vous conseillons de reporter vos vitesses de déplacement sur votre feuille de personnage à l'emplacement prévu à cet effet.

Vitesse de Déplacement en Mètres par Round (10 secondes)

Score en Mouvement	Allure Prudente	Allure Normale	Allure Rapide
1	2	4	16
2	4	8	32
3	6	12	48
4	8	16	64
5	10	20	80
9	18	36	144
10	20	40	160
11	22	44	176
12	24	48	192
13	26	52	208
14	28	56	224
15	30	60	240
16	32	64	256
17	34	68	272
18	36	72	288
19	38	76	304
20	40	80	320

Vitesse de Déplacement en Mètres par Tour de Jeu (1 Minute)

Score en Mouvement	Allure Prudente	Allure Normale	Allure Rapide
1	12	24	96
2	24	48	192
3	36	72	288
4	48	96	384
5	60	120	480
6	72	144	576
7	84	168	672
8	96	192	768
9	108	216	864
10	120	240	960
11	132	264	1056
12	144	288	1152
13	156	312	1248
14	168	336	1344
15	180	360	1440
16	192	384	1536
17	204	408	1632
18	216	432	1728
19	228	456	1824
20	240	480	1920

Equivalence des Vitesses de Déplacement en Km/h

Score en Mouvement	Allure Prudente	Allure Normale	Allure Rapide
1	3/4	1. 1/2	5. 3/4
2	1. 1/2	2. 3/4	11. 1/2
3	2.	4. 1/4	17. 1/4
4	2. 3/4	5. 3/4	23.
5	3. 1/2	7.	28. 3/4
6	4. 1/4	8. 1/2	34. 1/2
7	5.	10.	40. 1/4
8	5. 3/4	11. 1/2	46.
9	6. 1/2	13.	51. 3/4
10	7. 1/4	14. 1/4	57. 1/2
11	8.	15. 3/4	63. 1/4
12	8. 1/2	17. 1/4	69.
13	9. 1/4	18. 3/4	74. 3/4
14	10.	20.	80. 1/2
15	10. 3/4	21. 1/2	86. 1/4
16	11. 1/2	23.	92.
17	12. 1/4	24. 1/2	97. 3/4
18	13.	26.	103. 1/2
19	13. 1/2	27. 1/4	109. 1/2
20	14. 1/4	28. 3/4	115. 1/4

Allure Prudente : C'est l'allure normalement employée quand les aventuriers se déplacent dans des sous-sol ou des bâtiments inconnus. C'est aussi l'allure utilisée pour le déplacement des corps de troupe. Dans les deux cas, elle prend en compte les temps d'arrêts, de communication, d'hésitation, de prudence et autres ralentissements. Dans le cas de l'armée, la nécessité de garder les effectifs en formation empêche également les troupes de se déplacer très rapidement.

Allure Normale : C'est l'allure utilisée par l'aventurier qui se déplace à ciel ouvert, sur une route par exemple. Les personnages peuvent mener ce train en sous-sol s'ils le désirent, mais ils seront sans cesse en train de trébucher sur le sol inégal, de se cogner la tête contre une poutre, de se gêner les uns les autres, etc. Le MJ peut décider de tester les Risques que prennent les personnages dans ce cas et leur attribuer des dommages à chaque Test raté (voir *Tests standard*).

Allure Rapide : C'est l'allure utilisé quand les personnages veulent courir le plus vite possible. C'est la vitesse la plus rapide que peut atteindre un personnage. Les personnages qui courent sont très vulnérables aux pièges, rencontres diverses et accidents, aussi cette allure n'intervient-elle qu'en cas d'urgence. Les personnages utilisant cette allure en sous-sol devront faire leurs Tests de Risque à -10%, prenant des dégâts en cas d'échec. Les personnages utilisant cette allure pendant plus d'un seul Round, devront réduire leur déplacement de un mètre à chaque Round supplémentaire passé à courir ; ils seront de plus en plus essoufflés jusqu'à ce qu'ils atteignent leur allure Normale en mètres.

• VITESSE DE DEPLACEMENT POUR LES AUTRES MOYENS DE TRANSPORT •

Les vitesses de déplacement correspondant aux divers moyens de transport sont données ci-dessous. Le tableau indique la vitesse en mètres pour une allure Normale par Round, par Tour et en équivalence Kilomètres/heure arrondis au plus proche. L'allure Prudente correspond à la moitié de l'allure Normale, et quatre fois cette dernière pour l'allure Rapide (si appropriée).

	Mouvement	m/Rd	m/Tr	km/h
Poney / Mule	7	28	168	40. 1/4
Cheval de selle ou de guerre	8	32	192	46.
Cheval de trait	6	24	144	34. 1/2
Carriole (2 roues)	6	24	144	34. 1/2
Chariot (4 roues)	3	12	72	17. 1/4
Carrosse (4 roues)	4	16	96	23.
Barque	3	12	72	17. 1/4
Petit bateau à voiles	4	16	96	23.
Barge commerciale	2	8	48	11. 1/2
Vaisseau	5	20	120	28. 3/4

Dans le cas des transports flottants, le fait de naviguer avec ou contre le courant va influer sur la vitesse. Les bateaux à voiles sont également tributaires du vent. Ajoutez 25% à la vitesse d'un navire s'il navigue en aval d'un fleuve, ou avec un fort courant. Déduisez 25% s'il navigue en amont, ou à contre courant ainsi que pour un voilier qui file face au vent.

• CONTRETEMPS •

Les créatures peuvent croiser sur leur route un obstacle qui les ralentit. Voici quelques exemples de Contretemps que les aventuriers pourront rencontrer, mais le Maître de Jeu pourra utiliser ce principe de base dans toute situation où le déplacement sera limité.

Ouvrir et passer par une porte ou une fenêtre.
Franchir une haie, une clôture ou un muret - jusqu'à 2 m de hauteur.
Sauter un fossé ou une petite crevasse.
Monter ou descendre d'un véhicule ou d'un cheval.

Un Contretemps fait perdre à la créature la moitié de sa distance de déplacement pour un Round. De plus, franchir de tels obstacles à allure Normale ou Rapide peut s'avérer dangereux. Un personnage dans ce cas devra faire un Test de Risque (à -10% s'il court).

• TERRAINS DIFFICILES •

La nature du terrain peut ralentir le déplacement des créatures. Voici quelques exemples de terrains difficiles :

Bois ou feuillage touffu
Pente raide ou traîtresse
Gué ou cours d'eau peu profond
Sol sablonneux ou très poussiéreux
Broussailles ou végétation serrée
Escalier, échelle ou dénivellation
Gravats, débris, sol caillouteux
Marécage, fondrière, tourbière, sol boueux ou égouts

Les créatures qui se meuvent en terrain difficile le font à la moitié de leur déplacement. Ainsi, les personnages qui se déplacent de quarante huit mètres normalement, n'en feront plus que vingt quatre. De plus, traverser un terrain difficile est relativement dangereux comme franchir un obstacle. Les personnages qui tentent de se déplacer plus rapidement qu'à allure Prudente devront faire un Test de Risque, pour chaque Round durant lequel ils mèneront un train Normal ou Rapide, en prenant des dégâts à chaque jet raté.

• MILIEU AQUATIQUE •

Seuls les personnages dotés de la Compétence Natation sauront nager et il le feront à une vitesse équivalente aux deux tiers (2/3) de l'allure Prudente donnée ci-dessus. Aucun Test n'est requis pour nager en situation normale mais, dans des circonstances délicates (par exemple, dans une mer démontée, les mains liées, etc.), un Test de Risque à +20% sera effectué.

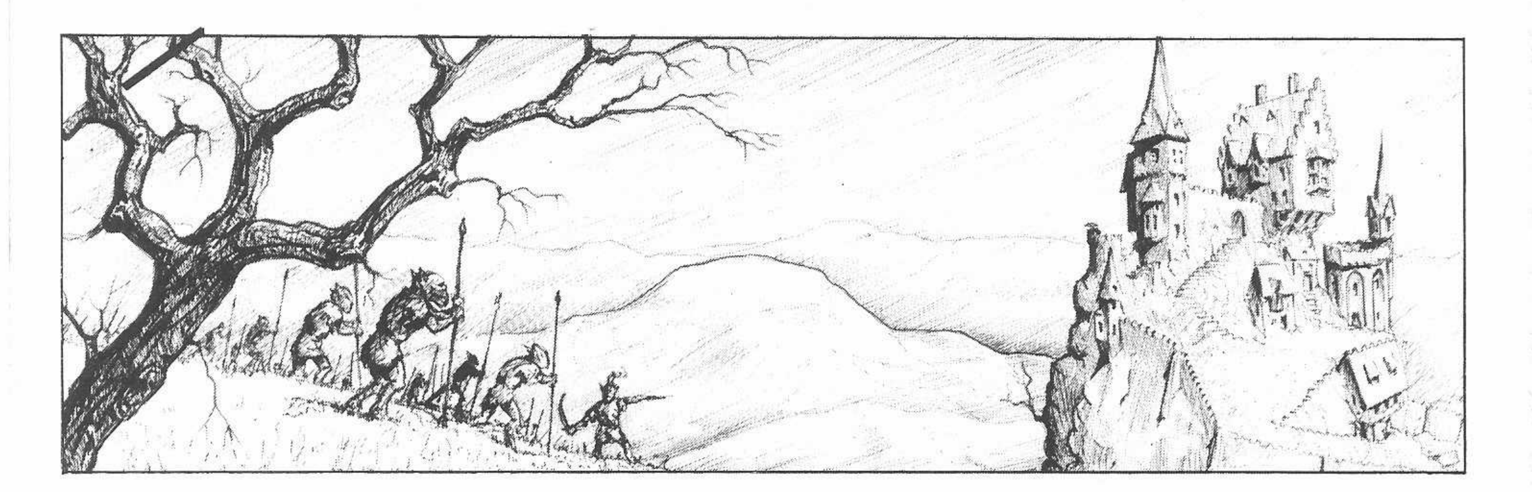
Les personnages en armure essayant de nager devront aussi faire un Test de Risque à -10% pour chaque Point d'armure porté. Le MJ devra déterminer les effets de tout autre objet encombrant.

Les personnages qui ne savent pas nager, comme les nageurs qui ratent leur Test de Risque, commencent à couler après une période égale à leur Endurance en Rounds. A ce moment là, les personnages en train de couler perdent un point de Blessures par Round. Quand ils sont réduits à zéro point de Blessures, ils meurent noyés.

• LA NOTION DE "GROUPE" •

Il est habituel de parler de "groupe" d'aventuriers ou de personnages mais , dans certains cas précis, il importe de faire la distinction entre un groupe et une bande. Nous considèrerons alors qu'une "bande" est constituée d'un certain nombre de personnages qui sont engagés ensemble dans une mission, ou qui voyagent ensemble vers un dessein ou un objectif commun. Il n'y a aucun impératif de proximité physique pour des individus formant une bande mais, normalement, la bande doit être rassemblée pour former un groupe.

Occasionnellement, une bande d'aventuriers pourra se scinder en deux ou plusieurs Groupes distincts. Ils pourraient vouloir envoyer des éclaireurs,



par exemple, ou se séparer ou encore se perdre tout simplement. Quand cela arrive, chaque Groupe se déplace, agit, ou fait quoi que ce soit indépendamment des autres et l'on doit s'occuper de chaque groupe séparément. Dans de nombreuses situations, spécialement pour le combat et la magie, il est important de savoir précisément qui est dans quel Groupe et quel Groupe est en relation avec quel autre. Dans le doute, considérez que toute démarcation supérieure à 4 mètres constitue la limite à un nouveau Groupe.

• ARMURE ET ENCOMBREMENT •

Chaque pièce d'armure ou d'équipement possède une valeur d'encombrement. Ceci représente la difficulté pour un personnage de transporter ou porter un objet, basé sur une combinaison entre son poids et sa taille. Les personnages peuvent en porter un certain nombre avant d'être ralentis dans leurs mouvements. Cela se calcule en multipliant la Force du personnage par 100 (ainsi, un personnage avec une Force de 4 pourra porter un équipement correspondant à 400 points d'Encombrement avant d'être pénalisé).
Pour chaque tranche de 50 points d'Encombrement au-dessus de son maximum, le personnage perdra (pour le temps de sa charge) 1 point de Mouvement.

Les valeurs d'Encombrement des objets les plus courants sont fournies, avec leurs prix et leurs disponibilités, dans Le *Guide du Consommateur.*

Les Nains sont capables de porter des charges particulièrement lourdes, bien au-dessus de leur Force réelle, grâce à leur stupéfiante constitution physique et à la faible hauteur de leur centre de gravité. Les Nains peuvent porter l'équivalent de leur Force multiplié par 200 en points d'Encombrement avant de subir des pénalités.
Les Chevaux (voir le **Bestiaire**) peuvent charrier un fardeau équivalent à 300 fois leur Force.

Valeurs d'Encombrement : Les valeurs d'Encombrement de l'équipement sont données dans Le *Guide du Consommateur.* Les personnages ou les créatures ont, chacun, leur propre valeur d'Encombrement équivalente à leurs (Force + Endurance) multipliées par 100.

• SAUTER, CHUTER, BONDIR ET GRIMPER •

Toute action de cette sorte équivaut à un Round entier d'activité pendant lequel le personnage ne pourra rien faire d'autre. Pour la plupart d'entre elles, ces actions concernent les Tests standard, et le Maître de Jeu devra se référer au chapitre correspondant.

Sauter : Un Saut est une descente verticale contrôlée, en se rétablissant plus ou moins bien sur les pieds. Les personnages Sautent toujours délibérément. Les personnages que l'on poussent, ou qui se retrouvent dans le "vide" accidentellement sont considérés comme en train de Chuter et non de Sauter.
Pour établir si un Saut occasionne des dommages accidentels, considérez d'abord la distance sautée, arrondie au mètre supérieur. Puis, tirez 1D6 et soustrayez le résultat au nombre de mètres de la distance de Saut.
Si le total est égal ou inférieur à zéro, aucun dommage n'a été encaissé. Par contre, si le total est positif, le personnage perd autant de points de Blessures - indépendamment de son armure ou de ses modificateurs d'Endurance. Les personnages compétents en Acrobatie rajouteront +2 au score du D6.
Les personnages encaissant des dégâts d'un Saut auront 50% de chance de perdre ce qu'ils tenaient entre leurs mains.

Exemple : Clem Shirestock saute par la fenêtre du premier étage d'une maison. Le MJ détermine qu'il fait un Saut de 3 mètres. Un D6 est lancé pour un résultat de 4. 3 moins 4 égale -1, soit aucun dégât.

Chuter : Une Chute est une descente incontrôlée, dont l'atterrissage dépend de la chance. Les personnages ne peuvent Chuter délibérément, mais seulement accidentellement ou s'ils sont poussés. Les dégâts occasionnés par une Chute se résolvent de la même manière que pour les Sauts, excepté que la distance de la Chute est considérée comme doublée lors de la soustraction. Là encore, les personnages disposant de La Compétence Acrobatie rajouteront +2 au jet du D6.
Les personnages encaissant des dégâts d'une Chute auront 50% de chance de perdre ce qu'ils tenaient en mains.

Exemple : Exalté par sa réussite lors de son Saut précédent, Clem Shirestock devient trop confiant et finit par tomber d'une autre fenêtre située aussi à un premier étage. La hauteur en est toujours de 3 mètres mais, cette fois ci, il Chute au lieu de Sauter ; la hauteur est donc considérée au double soit 6 mètres. Un D6 est jeté qui fait un 3. 6 - 3 = 3, aussi Clem perd 3 points de Blessures. La prochaine fois, il sera plus prudent.

Bondir : Un Bond est un Saut à l'horizontale, ou "saut en longueur". On l'utilise pour bondir de toit en toit ou par dessus un abîme, etc.
Après s'être assuré qu'il dispose de suffisamment d'espace pour prendre son élan (minimum 2 mètres), le personnage pourra bondir sur une distance équivalente en mètres à deux fois son score en Mouvement, moins 1D6 (le résultat minimum sera toujours 1). Le tableau suivant donne quelques exemples selon le score de la Caractéristique :

Score de mouvement	Minimum / Maximum Distance en longueur (en mètres)
2	4 - 1D6 ; Min. 4 - 6 = 1 m/Max. 4 - 1 = 3 m
4	8 - 1D6 ; Min. 8 - 6 = 2 m/Max. 8 - 1 = 7 m
6	12 - 1D6 ; Min. 12 - 6 = 6 m/Max. 12 - 1 = 11 m

Quand il ne dispose pas d'un espace suffisant pour s'élancer, le personnage peut Bondir jusqu'à deux fois son Mouvement en mètres moins 2D6 (minimum 1 mètre).
Dans tous les cas, un personnage Acrobate rajoutera 2 mètres à la distance de ses Bonds.
Un personnage qui n'arrive pas à Bondir suffisamment loin, pour atteindre le côté opposé, fait une Chute.

Exemple : Clem, qui est un grand amateur de courses-poursuites sur les toits, se retrouve face à un vide de 3 mètres. Son Mouvement est de 3, ce qui lui permet de Bondir sur 6 - 1D6 mètres. Le joueur obtient un 3 sur le D6. 6 - 3 = 3, Clem parvient tout juste de l'autre côté.

Grimper : Les personnages peuvent Grimper sur la plupart des surfaces non-escarpées à la moitié de leur Vitesse de déplacement, s'ils ne font rien d'autre dans le Round.

Grimper comporte toujours un risque, aussi un Test du même nom devra être fait pour voir si le personnage glisse et se blesse. Si le Test échoue, le personnage Chute.

On ne peut grimper sur des surfaces abruptes et difficiles, qu'à l'aide de cordes, grappin, etc., ou en possédant la Compétence Escalade. Le MJ devra déterminer si une surface est escarpée ; dans des scénarios publiés, le cas sera toujours précisé.

• CORDES ET ECHELLES •

Les cordes, échelles mobiles, échelles de corde et les échelles de fortune - deux couvertures attachées ensemble, par exemple- peuvent être grimpées (et descendues) à la moitié de la vitesse Normale de déplacement. Il est indispensable que les deux mains soient toujours libres dans n'importe quel cas. Les échelles fixes pourront être grimpées à la même allure, mais une seule main sera nécessaire. Un Test de Risque devra être tenté, comme pour toutes les autres formes de Grimper.

Les cordes peuvent aussi être descendues en rappel, au rythme de 20 mètres par Round. Dans ce cas, faites tirer un Test de Risque supplémentaire pour chaque tranche de dix mètres de distance en hauteur.



• CREATURES VOLANTES •

Les créatures volantes posent quelques problèmes au Maître de Jeu car leur déplacement est, par force, tridimensionnel. Toutefois, en vous inspirant des indications ci-dessous, vous devriez être à même de contrôler ces situations sans trop de difficultés et sans ralentir la partie au détriment du jeu.

Les créatures volantes sont divisées en trois genres différents :

Les *Piqueurs* sont des créatures volantes puissantes qui peuvent prendre de l'altitude, et plonger au sol, rapidement.

Les *Planeurs* sont des créatures volantes relativement faibles, mais capables de rester en vol longtemps.

Les *Voleteurs* sont de bien médiocres créatures volantes, disgracieuses et lentes en vol.

Déplacement des créatures volantes : Les créatures capables de voler peuvent décoller ou atterrir durant un Round - mais ne peuvent rien faire d'autre pendant ce temps. En vol, elles peuvent combattre au contact, lancer des projectiles, ou employer la magie de la même manière qu'elles agiraient au sol.

Déplacement vertical : La hauteur au-dessus du sol à laquelle se trouve une créature, est calculée en intervalles de dix mètres. La distance verticale qu'une créature pourra franchir en Montant ou en Plongeant durant son Round va dépendre de son genre initial :

Les Piqueurs pourront Monter ou Plonger de 20 mètres par Round.

Les Planeurs pourront Plonger de 20 mètres ou Monter de 10 par Round.

Les Voleteurs pourront Monter ou Plonger de 10 mètres par Round.

Les créatures peuvent combiner ces mouvements dans un même Round si elles le désirent. Par exemple, un Piqueur peut Plonger sur 10 mètres et Remonter sur 10 autres (soit un total de 20 mètres de déplacement vertical).

Déplacement horizontal : A la différence des créatures se déplaçant sur le sol -qui, elles, peuvent s'immobiliser- les créatures en vol doivent continuellement se mouvoir, sous peine de retomber ! Le tableau ci-dessous vous fournit le déplacement horizontal des créatures volantes en mètres par Round. Il y a deux chiffres à chaque fois. Le premier est la distance minimum que la créature doit faire. Le deuxième est la distance maximum qu'elle peut atteindre. La distance parcourue horizontalement par une créature diffère suivant qu'elle Plonge, Monte ou se Maintient à la même altitude.

	MONTER	PLONGER	SE MAINTENIR
Piqueur	8 - 16	24 - 56	12 - 32
Planeur	1 - 4	1 - 24	1 - 20
Voleteur	8	28 - 32	8 - 20

Manœuvres aériennes : Les créatures en vol ne peuvent tourner qu'en décrivant un cercle. Le rayon du cercle est toujours égal à la moitié de la distance horizontale maximale en mètres.

• LUMIERE ET OBSCURITE •

Les aventures se passent souvent dans l'obscurité ; la nuit, par exemple, ou dans les profondeurs de la terre où il n'existe pas de lumière naturelle. Dans de tels cas, il est important de se munir de moyens d'éclairage.

Torches : Ce sont à l'origine des brandons enflammés, alimentés par un chiffon huilé, ou tout autre matériel inflammable. Les torches peuvent être confectionnées à l'aide d'objets en bois trouvés par les personnages, mais il faut compter 1D4 minutes pour préparer une torche improvisée. La durée d'une torche est de une heure, avant qu'elle ne soit complètement consumée.

Une torche éclaire une zone circulaire de 10 mètres de rayon. A l'intérieur de cette zone, tout est illuminé comme en plein jour. Les murs et autres structures à plus de 30 mètres de distance de la torche apparaissent comme flous et dans l'ombre. Un observateur situé à plus de 20 mètres de la torche ne distinguera que la brillance de la torche elle même et peut être quelques ombres.

Lanternes : C'est un des moyens d'éclairage parmi les plus pratiques. Les lanternes fonctionnent avec de l'huile de lampe et disposent de volets pour éviter d'éclairer et de faire repérer le porteur. Une lanterne contient généralement 1 litre d'huile qui brûlera pendant 5 heures. Une lanterne éclaire une zone de 15 mètres de rayon et les structures au delà de 45 mètres apparaîtront très vaguement. Des observateurs à plus de 30 mètres de la lanterne ne verront que sa lueur et des formes indistinctes tout autour.

Feux de Camp : Ils éclairent une zone circulaire de 15 mètres de rayon, tout comme une lanterne.

Lampions : Ils fonctionnent à l'huile de lampe, comme une lanterne, mais la flamme est exposée, comme une chandelle. A cause de cela, les lampions s'éteignent facilement. La consommation d'huile est la même que la lanterne. Un lampion éclaire une zone de 5 mètres de rayon et l'on distinguera mal les structures au delà de 15 mètres. Un observateur à plus de 10 mètres ne distinguera que la flamme vacillante et quelques ombres.

Chandelles : Elles sont faites de cire solidifiée et d'une mèche inflammable. La flamme est exposée et peut être soufflée très facilement. Une chandelle durera environ une heure. Elle éclairera une zone de 5 mètres de rayon et les structures seront floues au-delà de 15 mètres. Un observateur à plus de 10 mètres ne distinguera qu'une vague lueur et quelques ombres.

• VISION NOCTURNE •

Certaines créatures, ainsi que certains aventuriers, ont la capacité de voir dans le noir le plus complet. C'est le cas quand le personnage possède la Compétence Vision Nocturne. Les Elfes et les Nains sont spécialement réputés pour cela et peuvent, de ce fait, se passer des moyens d'éclairage artificiels s'ils le désirent. Ces personnages ont des yeux qui sont sensibles à la chaleur et à la lumière de faible intensité.

• RECAPITULATIF DES PORTEES VISUELLES MAXIMUMS (en mètres) •

	RAYON	STRUCTURES	DISTANCE jusqu'à laquelle une zone éclairée peut être vue
Torche	10	30	20
Lanterne	15	45	30
Chandelle	5	15	10
Lampion	5	15	10
Feu de camp	15	45	30
Vision nocturne			
Halfeling / Elfe	20	20	-
Elfe sylvain/Nains	30	30	-

Quand la vue est dégagée, toutes les sources de lumière peuvent être vues dans le lointain, comme des lumières dansantes, à près de 2 km.

• CONSTRUCTIONS •

A l'occasion, les aventuriers pourraient vouloir passer au travers d'une paroi peu épaisse, d'une toiture, ou d'autres structures solides. Les habitations du Vieux Monde sont solides, mais les cloisons intérieures sont plus légères, souvent faites de brindilles de bois entremêlées et plâtrées. Les cabanes de paysans, les dépendances, les enclos pour animaux sont

habituellement faits entièrement de cette sorte de substance. Les matériaux de toitures varient, mais les tuiles, l'ardoise et le chaume sont très largement utilisés.

• SE FRAYER UN CHEMIN A TRAVERS LES MURS •

La pierre, la brique et les matériaux similaires ne peuvent pas être taillés en pièces par des armes. Pour cela, une pioche, un pic, ou tout autre matériel spécialisé de "démolition" sera nécessaire pour creuser une brèche dans un mur en dur. Les autres murs pourront être tailladés avec un armement normal. La procédure de combat normale est alors utilisée (cf. la section **Combat**) et les constructions, étant immobiles, sont considérées comme des Cibles Inertes (toucher automatique et dommages doublés). Les parois ont les valeurs de Résistance (la Résistance est, pour les objets, l'équivalence de l'Endurance pour les créatures) suivantes :

Mur en bois de charpente	7
Mur en bois léger (planches)	6
Clayonnage revêtu d'argile	5
Chaume	5
Plancher de bois	7
Plancher de terre (argileuse)	7
Plancher de joncs ou Natte	6

Traiter les dégâts normalement pour chaque coup : jetez 1D6, auquel vous rajouterez la Force de "l'attaquant" et déduirez la Résistance de la paroi, puis multipliez par deux le résultat.
Un minimum de 10 points de dégâts devront être infligés à un même endroit de la paroi pour faire une brèche suffisamment grande pour le passage d'une créature de taille humaine. 5 points de dégâts suffiront pour un Halfeling ou un personnage compétent en Contorsionisme (les Nains ne passeront qu'à travers les brèches d'au moins 10 points de dégâts). Des brèches de cette sorte ne menacent pas la solidité de la structure et les dommages seront ignorés au niveau du bâtiment dans son ensemble.

• DESTRUCTION DE CONSTRUCTIONS •

Les dommages infligés aux constructions doivent être considérés individuellement par section de huit mètres sur huit par rapport à l'ensemble du bâtiment, ou par huit mètres de longueur de mur. Les dommages pourront donc être localisés sur un tronçon distinct de la construction et, en cas d'effondrement, seule cette section s'écroulera. Après tout, un château entier ne va pas s'écrouler parce que vous percez un de ses murs ou une tour.
La détermination des sections de construction sera traitée suivant l'inspiration du moment. Elles n'ont pas besoin d'être rigoureusement exactes. La plupart des petites maisons peuvent être considérées comme une seule section et beaucoup de grandes maisons comme deux. Si le bâtiment est vraiment très grand, avec de nombreuses ailes, il est facile de traiter ces ailes comme des sections séparées. *De la même manière, les tours peuvent* être considérer individuellement.

CONSTRUCTIONS	Résistance	Dommages
Hutte en terre/paille	7	15
Cabane en planches	7	20
Edifice en rondins	7	30
Edifice en pierre/brique	10	50
Mur en pierre/brique	6	10
Clôture en bois	6	15
Barricade improvisée	6	15

• DEGATS DUS A L'ECROULEMENT DES CONSTRUCTIONS •

Les sections détruites de bâtiments ou de murs s'effondreront dans une direction déterminée par le Maître de Jeu, qui gardera à l'esprit les dommages subis et la position des éventuels murs ou structures de support complémentaires. Tout personnage pris sous une construction qui s'affaisse recevra 1D6 coups -comme d'un adversaire d'une Force de 3- et pourra aussi subir des dommages d'une Chute en cas de dégringolade au niveau inférieur (cf. le paragraphe *Sauter, Chuter, Bondir et Grimper*).

• PORTES •

Quand ils arrivent devant une porte, les joueurs en demandent invariablement la description, que vous pouvez facilement improviser si de tels détails n'ont pas été prévus. Une fois la porte décrite, les personnages ne manqueront pas d'y coller une oreille pour surprendre des bruits éventuels provenant de l'autre côté avant de tenter de l'ouvrir.
Dans une partie planifiée, vous aurez déjà décidé si la porte est fermée ou non à clé, ou verrouillée. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez toujours jeter 1D6.

1 - 2 Non fermée à clé
3 - 4 Fermée à clé
5 - 6 Verrouillée de l'intérieur

Les portes Non fermées à clé s'ouvrent à la première sollicitation.
Les portes Fermées à clé nécessitent la clé appropriée, d'être crochetées ou enfoncées.
Les portes Verrouillées doivent être enfoncées.
Les personnages ont souvent l'habitude de démolir les portes. Comme les sections de construction, les portes sont touchées automatiquement au double des dommages. Les portes ont une Résistance et des dommages maximums variables selon leur matériau et leur utilité.

Emplacement	Résistance	Dommages	Difficulté serrure
Armoire / Placard	1	1D6	(1D4 - 2) x 10%
Pièce domestique	2	1D6	(1D4 - 1) x 10%
Entrée de service	3	2D6	1D4 x 10%
Chambre forte Porte de cachot Pièces communicantes	4	3D6	(1D4 + 1) x 10%
Porte de cachot Entrée de corridor	5	3D6	(1D4 + 1) x 10%
Maîtresse-tour (donjon)	6	5D6	(1D4 + 2) x 10%
Porte principale d'une forteresse/prison	8	6D6	(1D4 + 3) x 10%
Panneau/trappe d'accès	*2*	*1D6*	*(1D4 + 1) x 10%* (Cadenas)

Il est souvent peu important de considérer les dégâts subis par les portes, excepté pour établir si le personnage a pu enfoncer la porte en un seul Round (et ainsi surprendre des éventuels adversaires situés de l'autre côté). Tôt ou tard, un personnage parviendra à défoncer la porte et l'on considérera la plupart du temps qu'il l'a fait, sans tirer de dés.
Dès qu'une porte a perdu la moitié de sa capacité totale de dommages, cela signifie qu'un trou a été pratiqué, assez large pour permettre de voir à travers, ou d'y passer un bras. Si la porte était fermée par un verrou, il pourra donc être tiré, à ce moment là, par un personnage assez courageux ou assez fou pour y aventurer la main.

• BLOCAGE DES PORTES •

Des cales ou des pointes entrées de force au marteau dans le chambranle d'une porte permettent de "clouer" ladite porte, qui devra alors être enfoncée pour être ouverte. Bloquer une porte de cette façon prend du temps - même si l'on dispose de tout le matériel nécessaire, chaque personnage ne pourra enfoncer qu'une seule pointe par Round (et 4 sont nécessaires pour parvenir à clouer la porte).



Les portes peuvent être bloquées physiquement pour empêcher un adversaire de les franchir (le MJ devra imposer une limite logique au nombre de personnages pouvant tenir la porte, suivant leur taille). Que la porte reste fermée ou non dépend de la valeur des Forces combinées de chaque côté. Le camp totalisant le plus de Force l'emporte et parvient, soit à ouvrir, soit à maintenir la porte fermée (selon son désir).
Si la porte est enfoncée tandis qu'on la maintient fermée, les dommages causés seront encaissés par les personnages qui s'y appuient. Ceci équivaudra à un Toucher réussi de l'arme des créatures qui donnent l'assaut, à leur score de Force. Chaque personnage maintenant la porte encaisse un tel coup quand la porte est détruite.

• PASSAGE DES PORTES •

Ouvrir (en la tirant) une porte et en franchir le pas fait perdre aux personnages concernés la moitié de leur déplacement en mètres.

• PORTES ET PANNEAUX SECRETS •

Des portes et des panneaux peuvent être camouflés au regard pour se fondre dans les murs, ou dissimulés à l'intérieur de placards ou autres meubles. De telles ouvertures sont indétectables par une simple Observation et ne peuvent être découvertes qu'à l'issue d'une Recherche réussie (cf. *Tests standard - Recherche*). Les coffres-forts dissimulés et les placards à double fond sont habituellement fermés à clé.



• PIEGES •

La majorité des lieux que vont traverser vos aventuriers seront truffés de pièges destinés à décourager (ou à tuer) d'éventuels Voleurs, Espions et Assassins.

Les pièges peuvent être déclenchés de multiples façons, et peuvent avoir des effets variés. Quelques exemples vous sont fournis plus loin, encore que beaucoup de Maîtres de Jeu préfèrent inventer leurs propres dispositifs dispensateurs de mort. Inventer des pièges fait partie du plaisir d'être MJ. Utilisez les avec modération cependant ; le plaisir peut disparaître rapidement si les aventuriers sont constamment en train de tomber dans des pièges plus diaboliques les uns que les autres.

• DECLENCHEMENT D'UN PIEGE •

Les pièges peuvent être activés de différentes manières. Les personnages marchant sur une dalle à pression, tirant une manette dissimulée, etc., peuvent activer le piège. Toutefois, le Maître de Jeu devra considérer que les personnages sont raisonnablement sur leurs gardes. Aussi longtemps qu'ils se déplaceront à allure Prudente, ils seront en mesure d'éviter les effets d'un piège en réussissant un Test sous leur Initiative. S'ils se déplacent à allure Normale, ils subiront un malus de -10% à ce Test et -20% s'ils courent.
Les personnages compétents en Reconnaissance des Pièges peuvent modifier leur Test de +10%. Il existe également une pénalité de -20% si le piège a été posé par une personne compétente en Piégeage.

• ATTRAPE-NIGAUDS •

Les attrape-nigauds sont de petits mécanismes, généralement reliés au couvercle d'un coffre, une serrure, un fermoir, une poignée, etc. Les dispositifs courants comprennent les aiguilles ou les dards empoisonnés, le poison de contact appliqué sur une poignée, ou le gaz empoisonné qui fuse quand on soulève un couvercle.
Un attrape-nigaud peut être évité sur un Test réussi d'Initiative, si le personnage a fait preuve de prudence (sinon, le MJ peut imposer un malus de 10 ou 20%). Les personnages disposant de la Compétence Reconnaissance des Pièges rajoutent 10%. Il y a toujours -20% de modificateur si le piège a été posé par une personne compétente en Piégeage.

Les personnages compétents en Reconnaissance des Pièges peuvent repérer un attrape-nigaud sur un Test de Recherche réussi. Et, à la différence des pièges plus imposants, les attrape-nigauds peuvent être désamorcés sur un Test de Dextérité réussi.

• RECAPITULATIF •

Les personnages se déplaçant à allure Prudente évitent les effets (si cela est possible) du déclenchement d'un piège sur un Test d'Initiative réussi.

Les personnages se déplaçant à allure Normale évitent les effets (si cela est possible) du déclenchement d'un piège sur un Test d'Initiative réussi à -10%.

Les personnages se déplaçant à allure Rapide évitent les effets (si cela est possible) du déclenchement d'un piège sur un Test d'Initiative réussi à -20%.

Les effets du déclenchement d'un attrape-nigaud peuvent être évités sur un Test d'Initiative réussi.

Seuls les attrape-nigauds peuvent être désamorcés par un personnage compétent en Reconnaissance des Pièges (s'il l'a identifié au préalable) sur un Test de Dextérité réussi.

Les personnages compétents en Reconnaissance des Pièges peuvent identifier tous les pièges sur un Test de Recherche réussi.

Une pénalité de -20% s'applique aux Tests d'Initiative si la personne qui a posé le piège possédait la Compétence Piégeage.

• MECANISMES TYPES •

Voici quelques exemples de mécanismes permettant le déclenchement de pièges :

Porte : un simple cran ou interrupteur déclenche le piège dès que la porte, le panneau, etc., est ouvert.

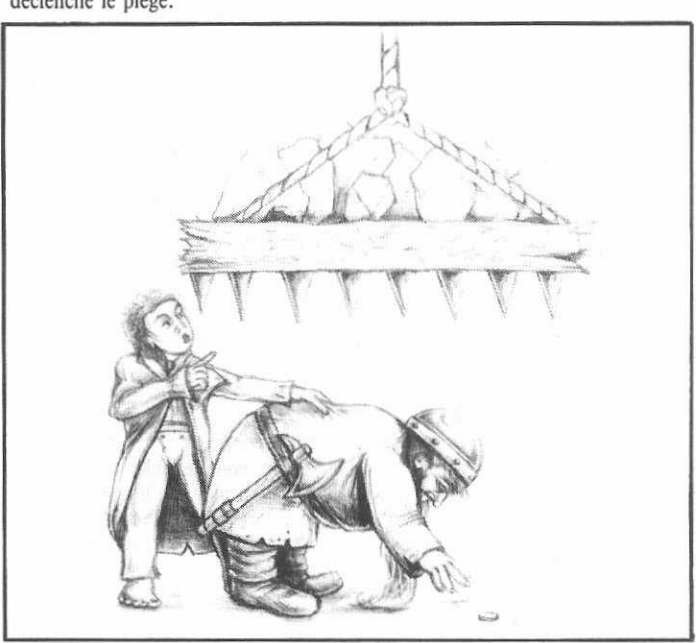
Manipulations : un certain nombre de manipulations doit être exécuté dans un certain ordre pour éviter de déclencher le piège. Ce peut être : 1- Pousser d'abord le levier de gauche, 2- Puis pousser le levier de droite. Les pousser dans le bon ordre ouvre la porte (ou quoique ce soit d'autre) et, dans le mauvais ordre, déclenche le piège.

Acoustique : tout bruit Moyen ou Fort dans un faible périmètre déclenche le piège, comme une sorte d'effet d'avalanche.

Dalle de Pierre : une simple plaque à pression, ou une dalle qui s'enfonce, fait contrepoids et déclenche le piège.

Fil Tendu : un simple fil tendu à travers un passage.

Poids : en fait, une pièce ou un couloir entier qui réagit comme une dalle de pierre. C'est le poids combiné de deux, trois créatures ou plus qui déclenche le piège.



• PIEGES TYPES •

Piège à Animaux : un piège pour animaux ressemble à un piège à ours, mais plus petit et plus léger. Il fonctionne sur le même principe. Les mâchoires causent seulement 1D6 de dégâts, comme une attaque de Force 3, sur la jambe de la victime.

Passage Obstrué : le couloir ou la porte est soudain bloqué par un éboulis de pierre, la descente d'une grille en fer, un pan de mur qui coulisse, etc.

Descente de Plafond : une partie -ou tout- le plafond commence à descendre inexorablement et écrasera quiconque sera encore dessous après 1D6 Rounds.

Toboggan : une chausse-trape s'ouvre, sous les pied des aventuriers, sur un toboggan qui conduit à un niveau inférieur du complexe souterrain. Quiconque tombe dans ce piège peut perdre tout ou partie de son équipement dans le même temps.

Bloc de Pierre : un bloc de rocher tombe du plafond. A moins d'être évité, le bloc inflige des dommages comme une attaque de Force 4.

Gaz : un nuage de gaz mortel est projeté en avant à une distance de 2 mètres de rayon du piège et s'étend de 1 mètre supplémentaire par Round pendant 1D4 Rounds. Le gaz empoisonné cause 1D4 points de Blessures indépendamment des modificateurs d'Endurance. Les autres gaz peuvent aveugler la victime pendant 1D6 Tours, ou rendre inconscient.

Les gaz peuvent également occasionner des points de Folie, augmentant ainsi les chances de la victime d'acquérir des Troubles mentaux.

Piège à Ours : les mâchoires d'un tel piège causent des dommages à la jambe de la victime comme une attaque de Force 6 et elles lui infligeront probablement une méchante plaie de surcroît.

Projectile : une flèche, un javelot ou un dard se tient prêt à partir dès que le piège est déclenché. A moins d'être évité, le projectile inflige des dommages comme une attaque de Force 3.

Pendule : une hache fixée sur un balancier inflige des dommages comme une attaque de Force 4.

Chausse-Trape : le sol s'ouvre, révélant une fosse de 5 mètres de profondeur. Le fond de ces fosses peut contenir des pieux, auquel cas un Test supplémentaire devra être réussi pour les éviter. S'il est raté, le personnage subira des dommages comme une attaque de Force 3, en plus de ceux dus à la Chute.

• FEU •

Le feu inflige des dommages au même titre que les armes. La Force d'attaque du feu est de 3, mais les dommages seront déterminés sur 1D4, au lieu de 1D6. Les armures et les sorts d'Auras magiques gardent leurs effets protecteurs habituels. Quand un personnage est "baigné" dans le feu, considérez que la partie la moins protégée est touchée.
Le feu peut causer des Dommages Supplémentaires si un 4 est obtenu sur le dé : au lieu de relancer le jet d'attaque, considérez que cela a 10% de chance de se produire. Si c'est le cas, des Dommages Supplémentaires (1D4) sont infligés mais un nouveau résultat de 4 entraînera un autre jet et l'ajout des Dommages Supplémentaires au total et ce, jusqu'à ce que le résultat du dé soit différent de 4.

Exemple : Clem Shirestock est touché par une Boule de Feu magique qui lui inflige 1D4 points de dégâts (qu'il encaisse au tronc). Le dé roule sur le 4 (dégâts maximums). Ceci lui donne 10% de chance de prendre des dommages supplémentaires. Le résultat du D100 est 07 - donc il encaisse 1D4 points de dégâts supplémentaires. Cette fois ci, le score du dé est de 3. 4 + 3 est égal à 7, moins 2 points de protection au tronc, ce qui nous fait 5 points de dégâts. Si le second D4 avait donné 4, il aurait encaissé automatiquement encore plus de dommages ; par exemple 4 + 4 + 3 = 11 moins les protections de l'armure et du bouclier comme ci-dessus.

• CIBLES INFLAMMABLES •

Certaines créatures ou structures sont considérées comme cibles inflammables quand elles sont constituées essentiellement de liquide ou de matériaux combustibles. Les personnages voudront souvent mettre le feu aux choses telles que des meules de foin, champs, forêts, maisons, etc. Le Maître de Jeu doit décider quelles sont celles qui flambent facilement. Cela variera selon les circonstances du moment - il se peut qu'il ait plu sans interruption depuis plusieurs jours ou que l'on soit en pleine période de sécheresse.

Les cibles inflammables reçoivent automatiquement plus de dommages. Ainsi une cible inflammable touchée par une boule de feu encaisse 2D4 points de dégâts avant que tout modificateur éventuel soit appliqué. Si le second dé donne 4, on applique les dommages supplémentaires normalement.

• METTRE LE FEU AUX CHOSES •

Seule une cible inflammable peut effectivement prendre feu et continuer à brûler. Pour ce faire, la cible doit encaisser 5 points de dégâts dus au feu pendant le Round, ou sur plusieurs Rounds consécutifs. Ainsi, 4 points encaissés pendant le premier Round, aucun au second et 3 points au troisième, ne font pas flamber la cible.

Une fois que le feu a pris, la cible continue de se consumer, prenant 2D4 points de dommages automatiques à chaque Round postérieur. Le feu dure jusqu'à ce que l'objet soit entièrement détruit, ou jusqu'à ce qu'il soit enrayé d'une façon efficace.



• HUILE ENFLAMMEE •

Les projections d'huile enflammée sur la peau et les vêtements sont difficiles à éliminer. En effet, chaque chose ou personne aspergée d'huile enflammée est considéré comme une cible inflammable. Les personnages et créatures touchés par de l'huile brûlante subiront 2D4 points de dommages (et s'enflammeront à partir de 5 points ou plus).

Pour fabriquer une bombe incendiaire, il faut ajuster une mèche de chiffon que l'on enflamme sur une bouteille ou une flasque d'huile - ce qui sera considéré comme arme improvisée.
Ces bombes n'éclatent que 50% du temps et nécessitent un Test de Risque pour être lancées. L'échec du Test signifie que le contenu de la bouteille s'est répandu sur le lanceur, avec 50% de (mal-)chance pour lui de s'enflammer. Les personnages négligeants qui se retrouvent imprégnés d'huile ou d'alcool inflammable sont considérés comme des cibles inflammables pour tout ce qui concerne les dégâts dus au feu.

• EXTINCTION DES FLAMMES •

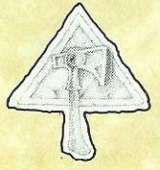
Les cibles enflammées encaissent 2D4 points de dégâts par Round. La seule manière d'éteindre le foyer est de réduire cela à zéro. Si un personnage en feu porte une armure complète, il y a une petite chance que les flammes se résorbent d'elles même.

Autrement, le montant des dommages peut seulement être réduit en étouffant soi-même les flammes avec ses mains ou un vêtement (moins 1 point), en se faisant aider par un autre personnage (moins 1 point par personnage), en s'arrosant d'eau (moins 1 point par seau) ou en s'immergeant entièrement dans l'eau (automatique). Les personnages enflammés ne peuvent rien faire d'autre que de tenter d'éteindre les flammes.

• POISONS, MALADIES ET FOLIES •

Les trois sujets suivants fournissent certaines règles de base pour venir à bout de ces trois points délicats. Chacun d'entre eux doit être abordé avec précaution, car ils peuvent avoir des effets importants et variables selon les parties. Les poisons, en particulier, qui peuvent avoir les faveurs des joueurs au détriment de tout le reste ; cela peut gâcher nombre de parties. Le Maître de Jeu doit trouver le moyen de limiter l'utilisation du poison par les joueurs. La meilleure façon consiste souvent à les prévenir que si leurs personnages utilisent le poison continuellement, certains PNJ pourraient prendre la même habitude...

'THE ENEMY WITHIN'



• POISONS •

Il existe trois différentes classes de poisons : les Toxines, les Stupéfiants et les Venins. Ces classes se distinguent par leur origine et leurs effets. Chacune d'entre elles comprend une grande variété de poisons.

Toxines : Ce sont des substances dérivées de végétaux. Il existe un certain nombre de sous-catégories, affectant chacune un groupe particulier de créatures. Leur effet est incapacitant ou mortel.

Stupéfiants : Ils sont également d'origine végétale. Ils produisent des hallucinations et peuvent être cause d'une Folie.

Venins : Ils sont secrétés par des animaux venimeux. Ce sont des substances incapacitantes ou mortelles.

• OBTENTION DU POISON •

Les personnages peuvent obtenir du poison (tant que le MJ décide de leur disponibilité).
Occasionnellement, certains décrets locaux peuvent interdire la vente d'un poison particulier mais, dans la plupart des cas, ils sont en vente libre. Faire une provision de poisons n'est pas toujours une bonne idée, car ils se détériorent rapidement.

• FABRICATION DE POISONS •

Seuls les personnages compétents en Préparation de poisons peuvent en fabriquer. Cette opération se passe généralement entre deux aventures mais, dans certaines circonstances spéciales, le Maître de Jeu peut autoriser un personnage à fabriquer un poison pendant une partie en cours. Cela nécessite toutefois un long et délicat processus et le MJ devra s'assurer que le personnage dispose du temps suffisant pour le mener à bien. Avant de débuter la fabrication proprement dite, le personnage doit :

Trouver un local - une pièce dans une auberge fera l'affaire. Le personnage devra, cependant, être prudent quand à laisser l'aubergiste connaitre ses desseins.

Trouver l'installation - le personnage a besoin d'un équipement de base, comprenant un trébuchet, un pilon et mortier, un brûleur, des fioles et flacons divers.

Trouver les matériaux - les ingrédients pour les poisons sont souvent rares et difficiles à se procurer ; vous pouvez décider que les personnages ne peuvent les obtenir que dans certains lieux (par exemple, quand il est précisé dans un scénario publié que tel ingrédient pour poison est disponible). Ils peuvent aussi les acheter à un PNJ spécialiste, tel un Alchimiste ou un Apothicaire. Dans cette hypothèse, chaque poison nécessite 1D4 + 1 ingrédients qui sont tous Rares et coûtent chacun 3D10 Pistoles la dose. Notez bien que le fait d'acheter ouvertement des ingrédients pour un poison éveille invariablement des soupçons.

Ces préliminaires prendront du temps - au moins un jour dans une cité ou une grande ville et plus longtemps dans un village où certains des objets nécessaires peuvent ne pas être disponibles. Si le facteur temps est important, le MJ devra déterminer celui qu'il a fallu pour terminer ces préparatifs. Une fois qu'il a réussi et achevé ces préliminaires, le personnage peut préparer le poison au rythme de une dose par jour.

• ADMINISTRATION DU POISON •

Une fois que le poison est prêt, ou obtenu d'une quelconque autre manière, la phase suivante consiste à l'administrer à la victime projetée. Puisque la grande majorité des poisons en circulation sur le Vieux Monde sont de consistance liquide, les deux méthodes les plus utilisées consistent, soit à incorporer la substance dans la nourriture et/ou la boisson de la victime, soit de l'introduire dans son organisme par une blessure. Ces méthodes nécessitent deux types de poisons légèrement différents, appelés poisons Ingestifs et les poisons Enductifs.

Poisons Ingestifs : Ils peuvent être administrés à la victime de bien des manières : que ce soit en le glissant furtivement dans un de ses aliments, ou en tentant de le persuader qu'il s'agit en fait d'un médicament reconnu ou d'une potion magique.
Quand elle a absorbé l'aliment empoisonné, la victime a une chance de s'apercevoir que quelque chose est anormal. Cette chance est basée sur la quantité de nourriture ou de boisson dans laquelle a été incorporé la substance, ce qui affecte la teneur à la fois du poison et, inversement, d'une éventuelle saveur révélatrice. Ces chances sont, si le poison a été versé dans l'équivalent :

- d'une coupe,	15%
- d'un gobelet ou d'un plat individuel,	10%
- d'un pichet ou d'un grand plat,	05%

Ces pourcentages sont établis pour une dose de poison. Pour chaque dose supplémentaire, ajoutez un pourcentage similaire (ainsi, la chance de base de détecter 2 doses de poison dans un pichet est de 10%, 3 doses 15%, etc.). On fait ensuite la moyenne de ce pourcentage avec l'Intelligence de la victime et un Test est réalisé sous le nouveau résultat, modifié par des Compétences telles que Cuisine ou Fermentation. Si le Test réussit, la victime remarque que la nourriture ou la boisson a un goût inhabituel et elle peut s'arrêter de l'ingurgiter avant d'avoir ingéré suffisamment de poison pour subir ses effets. Si le Test échoue, la victime ne remarque rien et consomme la dose entière.

Poisons Enductifs : Ils se préparent normalement, mais doivent être transformés en une pâte résineuse. Ce processus prend 1 jour supplémentaire et revient assez cher ; en effet, il faut 2 doses de poison pour produire 1 dose d'enduit empoisonné. Au libre choix du MJ, si le personnage a accès à un laboratoire complet d'Alchimiste ou d'Apothicaire, il pourrait être capable de réduire le gaspillage, en produisant 2 doses de poison Enductif pour 3 de poison brut.
Une dose de poison Enductif peut être utilisée pour empoisonner une arme tranchante ou pointue. La surface enduite ne doit pas être plus importante que celle de la lame d'une épée courte. La première fois que la lame empoisonnée blesse une créature, le poison pénètre dans son organisme. Le poison Enductif n'est efficace que pour un seul coup, et devient inutilisable 1D4 heures après son application.

• TESTS CONTRE LE POISON •

Comme il est précisé dans le chapitre sur les *Tests standard*, la victime a le droit de tenter un Test, basé sur son Endurance x 10, pour résister aux effets de n'importe quel poison. Si le Test est réussi, le poison n'a pas d'effet, mais s'il rate, les conséquences du poison sont appliquées. Optionnellement, le MJ peut décider que certains poisons sont plus puissants que d'autres et introduire des modificateurs au Test. Dans le cas des poisons les plus puissants, la victime pourrait subir des effets mineurs, même si le Test est réussi. Si l'empoisonneur utilise plusieurs doses, la victime devra faire un Test pour chaque dose, chaque Test réussi annulant l'effet d'une dose.

• EFFETS DES POISONS •

Toxines : chaque Toxine affecte une race ou un groupe de races bien déterminées :

Toxine	Affecte les
Animalicide	La plupart des animaux et des monstres
Démonicide	Démons
Elvicide	Elfes
Feuille de vérité	Créatures Garous sous leur forme animale
Gobelicide	Orques, Gobelins, Hobgobelins, Morveux
Humanicide	Humains, Nains, Halfelings, Gnomes
Racine des tombes	Mort-vivants
Sauricide	Reptiles
Trollicide	Ogres, Trolls, Géants, Hommes-arbres

Les Toxines peuvent affecter les créatures d'une autre race, bien que les effets alors dépassent rarement les crampes d'estomac et les nausées. Ceci est laissé à la discrétion du MJ. Dans le cas d'administration de poison à tout un groupe, l'état de la victime de la Toxine dépend du nombre de doses qu'elle a reçu :

Toxine	1 Dose	2 Doses	3 Doses	4 Doses
Animalicide	Somnolent	Paralysé	Mort	Mort
Démonicide	Repoussé	Repoussé	Paralysé	Mort
Elvicide	Paralysé	Mort	Mort	Mort
Feuille de vérité	Repoussé	Transmuté	Transmuté	Transmuté
Gobelicide	Inconscient	Paralysé	Mort	Mort
Humanicide	Inconscient	Paralysé	Mort	Mort
Racine des tombes	Repoussé	Détruit	Détruit	Détruit
Sauricide	Somnolent	Inconscient	Mort	Mort
Trollicide	Somnolent	Inconscient	Inconscient	Mort

Stupéfiants : ils affectent la plupart des races humanoïdes et sont également efficaces contre beaucoup d'animaux domestiques et sauvages. Ils n'ont aucun effet sur les créatures dépourvus d'esprit ou magiques comme les Mort-vivants ou les Démons. Tous les Stupéfiants ont un léger effet euphorisant. Chaque dose nécessite que la créature fasse un Test sous sa Volonté ; s'il est raté, la créature gagne 1D6 points de Folie. Les autres effets des Stupéfiants sont les suivants :

Stupéfiant	1 Dose	2 Doses	3 Doses	4 Doses
Belle-dame	Somnolent	Mort	Mort	Mort
Bistorte	Somnolent	Paralysé	Mort	Mort
Champignon hallucinogène	Somnolent	Somnolent	Somnolent	Inconscient
Lotus noir	Somnolent	Inconscient	Paralysé	Mort
Oreille-de-bœuf	Somnolent	Paralysé	Paralysé	Paralysé

Venins : Ils affectent toutes les créatures non-magiques. Ils présentent de nombreuses similitudes avec les Toxines, tout en étant plus concentrés, encore qu'ils s'altèrent très rapidement une fois prélevés sur l'animal qui les secrète.

Venin	1 Dose	2 Doses
d'Araignée	Paralysé	Mort
de Scorpion	Somnolent	Mort
de Serpent	Mort	Mort

Seuls les venins les plus puissants et les plus mortels de chaque espèce animale sont représentés ici - l'efficacité des venins peut varier terriblement ; vous êtes libre d'en réduire les effets si vous le jugez bon.

• EXPLICATION DES EFFETS •

Détruit - la créature se désagrège et tombe en poussière.

Inconscient - la créature est Inconsciente pour un nombre d'heures égal à 1D8 + 4, moins son Endurance ; mais pourra être réveillée de manière normale. Une fois qu'elle a repris conscience, la créature est encore Somnolente pour 1D6 heures supplémentaires.

Mort - cela se passe d'explication.

Paralysé - la créature est Paralysée pour 1D8 + 4 heures, moins son Endurance ; elle ne peut être tirée de sa torpeur par des moyens normaux. Une fois que les effets de la paralysie se sont dissipés, la créature est encore Somnolente pour 1D6 heures supplémentaires.

Repoussé - la créature doit s'écarter de la source du poison le Round suivant. Au choix du MJ : un Test de Volonté doit être réussi pour pouvoir de nouveau approcher la source du poison.

Somnolent - la créature est consciente, mais hébétée et désorientée. Toutes ses Caractéristiques en pourcentage sont réduites de 10 pour un nombre d'heures égal à 1D8 + 4, moins son score d'Endurance.

Transmuté - la créature reprend sa forme humaine normale, et doit réussir un Test de Volonté pour se métamorphoser de nouveau.

• RETABLISSEMENT •

Les personnages qui ne sont pas tués sur le coup par un poison, se rétabliront après un certain temps. Les temps de récupération de base sont indiqués dans le paragraphe précédent ; ils peuvent varier si le MJ désire prendre en compte des éléments supplémentaires, comme la force du poison, la taille et l'état de santé général de la victime.

Exemple : Clem Shirestock pénètre dans une auberge qui - il ne le sait pas ! - est le repaire d'une bande de coupe-jarrets. Leur façon habituelle d'opérer consiste à empoisonner la nourriture des clients, les dépouiller de leurs biens et les jeter dans les égouts, qui les rejettent à la rivière.

Clem commande un plat consistant qui ne contient pas moins de 4 doses d'Humanicide. Il dispose alors de 20% de chance de base de détecter que son repas est empoisonné ce qui, compte tenu de son Intelligence de 32, lui donne une moyenne de 26%. Clem obtient 40. Il consomme la nourriture avec plaisir, sans se douter de rien.

Maintenant, il doit faire un Test pour éviter les effets de chacune des 4 doses. Son Endurance de 3 lui octroie 30% de chance, sans modificateur puisqu'il n'est pas Immunisé aux Poisons. Le joueur de Clem tire 15, 84, 52 et 17 - deux jets réussis et deux jets ratés. Cela signifie donc que Clem n'est affecté que par 2 doses d'Humanicide.

Après s'être référé à la table des Toxines, le MJ constate que Clem est simplement Paralysé. Les fripouilles ne s'en sont pas aperçu, quand il s'est affaissé sur son assiette et ils le dévalisent avant de s'en débarrasser dans le canal d'évacuation, comme prévu. Le MJ effectue alors le jet de 1D8 et obtient 5 auquel il ajoute 4 et retire le score d'Endurance de Clem qui est 3. Clem est Paralysé pour 6 heures.

Si Clem survit à son voyage souterrain et finit dans la rivière malgré sa Paralysie, il sera encore Somnolent pendant 1D6 heures. Le MJ devra alors décider de ce qu'il lui arrivera à ce moment là : il peut être attaqué par des rats, trouvé par un garde de la ville, ou bien d'autres choses encore.
Le joueur de Clem jure qu'il ne remettra plus les pieds dans ce bouge et croise les doigts comme le MJ se saisit de ses dés.

• MALADIES •

Le Vieux Monde reste un territoire des plus insalubre ; la science de la médecine en est à ses premiers balbutiements et peu de communautés se soucient assez des problèmes de santé pour mettre en place des mesures efficaces d'hygiène collective, par exemple. Les rats sont plus nombreux que les gens dans la plupart des villes et bien d'autres facteurs de contamination, passant par les systèmes d'évacuation à ciel ouvert, souillent les réserves d'eau potable et de nourriture mal préservées. De temps en temps, de terribles fléaux et épidémies s'abattent sur des contrées entières, mais le risque principal de contagion pour les aventuriers provient de morsures et autres blessures.

• CONTRACTER UNE MALADIE •

Les conditions pour contracter une maladie particulière sont données dans les descriptions. Quand les personnages ont une chance d'être contaminés, ils doivent faire un Test contre la Contagion (cf. *Tests standard*), en tenant compte des modificateurs fournis dans la description. Si le Test est réussi, le personnage reste sain. Dans le cas contraire, il est affecté et en présente tous les symptômes détaillés dans la description.

• LES MALADIES CONNUES •

Quelques unes des maladies sévissant sur le Vieux Monde sont détaillées dans ce paragraphe, avec leurs effets et la manière dont elles interviennent dans le jeu. Le Maître de Jeu peut inventer de nouvelles maladies, s'il le désire, tout en se conformant au modèle général de ces exemples.

Peste Noire : cette maladie est propagée par les rats. Les agents infectieux sont véhiculés par les puces qui vivent sur les rats. La maladie se transmet quand ces puces mordent les gens. Malheureusement, personne sur le Vieux Monde ne sait cela. L'opinion du corps médical est que la maladie vient des "vapeurs malsaines" en suspension dans l'air. Les précautions habituelles consistent à hisser un morceau de bœuf sur un mât, et de l'y laisser pendant deux jours, pour ensuite le redescendre et l'enterrer à bonne profondeur tout imprégné qu'il est de ces fameuses "vapeurs malsaines". Il n'est pas surprenant que ces mesures n'empêchent en rien la propagation du fléau et qu'il ravage des contrées entières. Heureusement que la Peste noire reste très rare ; sa dernière manifestation recensée sur le Vieux Monde remonte déjà à plus d'un siècle.

Un personnage exposé à la Peste noire doit faire un Test de Contagion. S'il le réussit, le personnage n'est pas affecté et il tentera les éventuels jets ultérieurs pour cette même maladie à +10%. S'il rate son jet, le personnage est contaminé.
Après une période d'incubation de 2D10 jours, le contaminé commence à souffrir de nausées, diarrhées et crises de vomissements. Il se sent absolument incapable de garder quelque nourriture que ce soit. La maladie use à la fois le physique et le moral du malade, ce qui se traduit, pour le personnage, par un Test journalier sous chacune de ses Caractéristiques (excepté Mouvement, Blessures et Attaques). Il perd 1 point, ou 10% selon le cas, sur la Caractéristique concernée chaque fois qu'il rate un de ces Tests. Si sa Force et son Endurance sont réduites à zéro en même temps, le personnage meurt.
La maladie évolue et décline pendant 2D10 jours après la phase d'incubation. Après quoi, les personnages survivants (et en voie de guérison) commencent à entrer en convalescence et récupèrent les points perdus dans leurs Caractéristiques au rythme de 1 (ou 10%) pour chaque 2 jours de repos complet. Des soins, promulgués par un personnage compétent en médecine, réduiront le temps de récupération, comme pour les blessures (voir *Les soins médicaux* dans la section **Combat**). Toutefois, au début de la période de convalescence le personnage doit tirer deux Tests de Risque à 50% ; s'il rate le premier, le personnage perdra 1D3 points de Force de façon permanente et, s'il rate le second, il perdra 1D3 points d'Endurance définitivement.

Variole Pourpre : la Variole pourpre ne se transmet que par le contact physique d'une personne déjà en phase d'évolution de cette maladie. Les personnages qui ont touché un porteur de ce mal, doivent tenter leur Test contre la Contagion à -10%.
Si le Test échoue, le personnage alors contaminé verra son corps se couvrir de plaques rouges dans un délai de 1D10 jours. Ces plaques vont évoluer en pustules avant de se dessécher, en une période de 2D10 jours pendant laquelle le personnage perdra 1 point en Force et en Endurance, 1D10% en Volonté et 3D10% en Commandement, Sang-Froid et Sociabilité. Une fois que la maladie sera définitivement résorbée, toutes les Caractéristiques reviendront à la normale, excepté pour la Sociabilité qui perdra 1D10% définitivement en raison des cicatrices indélébiles laissées par le dessèchement des pustules.

Putréfactose : cette maladie est parfois véhiculée par les Momies, Zombies et autres Mort-vivants - se référer aux passages appropriés dans le **Bestiaire** pour des détails plus précis. Tout personnage blessé par un Mort-vivant porteur de la Putréfactose devra faire un Test contre la Contagion, sitôt la rencontre terminée, avec un modificateur de -5% pour chaque point de Blessures perdu en combattant cette créature.
Si le Test échoue, le personnage est contaminé à son tour et devra réussir de nouveau un Test (sans modificateur) chaque jour, ou perdre à chaque échec 1 point d'Endurance et 10% en Dextérité et Sociabilité. Une fois que le personnage a contracté cette maladie, il ne peut s'en débarrasser que grâce à l'utilisation de la Compétence Pathologie ou par des procédés magiques. Les points de Caractéristiques sont perdus de façon permanente, et ne pourront être regagnés que par les Promotions ultérieures des Carrières.

Plaie Infectée : certains animaux sont de véritables foyers d'infection. Des détails plus complets à ce sujet vous sont donnés dans le **Bestiaire**. Un personnage blessé par une attaque qui peut lui causer une infection doit faire un Test contre la Contagion avec un malus de -5% pour chaque point de Blessures perdu contre la créature en question.
Si le Test est raté, la blessure s'envenime. La partie du corps concernée enfle et s'enflamme dans un délai de 1D4 heures, durant lesquelles le personnage perd 3D10% de Dextérité. Les Points de Blessures d'une plaie infectée se récupèrent à la moitié de la vitesse normale, encore que des soins médicaux ramèneront le temps de récupération à la normale. Malgré tout ceci, le personnage doit encore réussir un Test d'Endurance, ou perdre définitivement 1 point de Blessures ; si le résultat obtenu est compris entre 91-00, les pertes définitives seront de 1 points de Blessures pour chaque plaie causée par une attaque.



• FOLIES •

La Folie est une règle optionnelle qui permet aux joueurs de développer les personnalités de leurs personnages. Le but est de simuler les tensions et traumatismes psychologiques subis par les personnages au cours de leurs aventures ; tensions qui peuvent, après coup, influer sur leurs comportements. Ces modifications de comportement peuvent se manifester sous l'aspect de névroses diverses, de maladies mentales plus sérieuses, de dépendances aux drogues ou à l'alcool, ou d'une incapacité totale à s'assumer.

Au départ, les MJ auront assez à faire pour qu'il leur soit nécessaire d'ajouter des complications en imposant ces éléments supplémentaires à leurs joueurs. De la même façon, les joueurs devront se familiariser avec la situation normale de jeu avant de pouvoir s'aventurer dans ses aspects anormaux. C'est pourquoi nous recommandons de réserver exclusivement ces règles sur la Folie à des participants expérimentés.

• GAIN DE POINTS DE FOLIE •

Les points de Folie se gagnent pour les raisons suivantes :

Coups Critiques : chaque fois qu'un personnage subit un coup Critique, il gagne 1 point de Folie. Ce point reste, même quand les blessures qui en sont la cause sont totalement guéries ; un personnage peut gagner de nombreux points de Folie de cette façon.

Terreur : chaque fois qu'un personnage manque un Test de Terreur, il gagne 1 point de Folie.

Stupéfiants : des points de Folie peuvent être gagnés par l'absorption de Stupéfiants - voir le chapitre sur les *Poisons*.

Autres : des points de Folie peuvent également être gagnés, à la discrétion du MJ, pour toute expérience particulièrement horrible ou traumatisante - subir la torture, par exemple, ou la rencontre de certaines créatures du Chaos, etc.

Le Maître de Jeu devra décider à combien se monte "l'enjeu" en points de Folie et imposer un Test de Sang-Froid. S'il réussit le Test, le personnage ne prendra aucun point, mais s'il le rate, il gagnera le nombre de points décidés à l'avance par le MJ. Il existe plusieurs façons d'en déterminer le total :

Un nombre de points préétabli (1, 2, 3, etc.).
Un nombre calculé par rapport au résultat du Test de Sang-Froid (par exemple, 1 point pour chaque tranche de 10% en dessous du seuil de réussite).
Un nombre aléatoire (1D4, 1D6, etc.).

Notez enfin que le gain de points de Folie causés par la rencontre avec des Dieux ou des Démons sont précisés dans les règles sur la Terreur - si le personnage réussit son jet contre la Terreur, il ne prendra aucun point de Folie supplémentaire.

• CONSEQUENCES DU GAIN DE POINTS DE FOLIE •

Les personnages qui totalisent un minimum de 6 points de Folie doivent Tester leur Sang-Froid sur le champ ; ceux qui ont moins de 6 points ne sont pas concernés. Si le Test est réussi, il n'y a pas d'effets immédiats, bien que le total de points de Folie ne change pas. Le personnage devra tenter un nouveau Test la prochaine fois qu'il gagnera des points de Folie supplémentaires. Au premier Test qu'il ratera, le personnage contractera un *Trouble* mais perdra 6 points de Folie.

• LES TROUBLES •

Un personnage qui rate le Test précisé ci-dessus est affligé d'un Trouble. Et à moins qu'il ne soit précisé, le MJ devra en choisir un approprié dans la liste qui suit.
Par exemple, un personnage qui en est arrivé là pour avoir été torturé par une bande d'Orques pourrait développer une Peur des Orques ; alors qu'un autre qui a contracté un Trouble par l'abus de Stupéfiants peut devenir Toxicomane.
Quand il s'avère impossible de trouver un Trouble approprié, le MJ lancera 1D100 dans la liste ci-dessous (*):

01-02 Agoraphobie
03-10 Alcoolisme
11-12 Amnésie
13-14 Animosité
15-16 Anorexie
17-19 Boulimie
20-21 Catatonie
22-24 Claustrophobie

25-27 Cyclothymie
28-29 Démence
30-31 Dépersonnalisation
32-33 Dépression
34-36 Fabulation caractérisée
37-40 Frénésie
41-42 Haine
43-44 Introversion
45-48 Kleptomanie
49-52 Manie
53-56 Mégalomanie
57-65 Phobie
66-67 Schizophrénie
68-70 Scotophobie
71-72 Témérité pathologique
73-75 Toxicomanie
76-00 Un Trouble mineur

(*) N.D.T. : Tous ces termes sont strictement étrangers au vocabulaire des habitants du Vieux Monde et de leurs contemporains. Nous ne les employons ici que pour guider les MJ dans leurs éventuelles recherches de précisions.

Agoraphobie - peur des grands espaces. Chaque fois que les personnages affectés se retrouvent à l'air libre, leur Sang-Froid est réduit de moitié. Le Maître de Jeu peut nuancer ce point de règle selon la situation ; le personnage sera probablement moins nerveux sous le couvert d'une épaisse forêt qu'en traversant une plaine dégagée.

Alcoolisme - dépendance à la boisson. Les personnages peuvent essayer de noyer leur tristesse dans l'alcool, mais il semble qu'ils aient appris à nager. Ils deviennent alcooliques et, chaque fois que l'opportunité se présente de boire une boisson alcoolisée quelconque, ils doivent réussir un Test sous leur Volonté pour résister à la tentation. S'il rate le Test, le personnage boira jusqu'à la dernière goutte ou jusqu'à ce qu'il réussisse un Test de Volonté. Chaque verre réduit la Volonté du personnage de 5% (ainsi que tous les autres pourcentages de Caractéristiques), et il devient de plus en plus difficile de résister à chaque nouveau verre.



Amnésie - perte de mémoire. Les personnages ne peuvent rien se rappeler de ce qu'il s'est passé avant leur Trouble. La perte de mémoire est totale : ils ont oublié leur nom, leur vie jusqu'à lors, et leurs Sortilèges. Les Compétences ne sont pas affectées, mais le personnage ne réalise pas qu'il est capable de faire telle ou telle chose, à moins que l'un de ses compagnons ne le lui rappelle.

Pour dissiper l'Amnésie ; le personnage est autorisé à tenter un Test d'Intelligence chaque mois. Au gré du MJ : un Test supplémentaire pourrait être fait après une expérience traumatisante, comme un coup sur la tête. Quand le Test est réussi, le personnage se rappelle de tout, excepté justement les événements postérieurs à son Amnésie. Le personnage peut, si son joueur le souhaite, tenter des jets d'Intelligence supplémentaires (1 fois par mois) pour se souvenir de ces événements, mais il gagnera 1 point de Folie pour chaque tentative ratée.

Pendant une période d'Amnésie, un personnage est autorisé à dépenser des points d'Expérience pour réapprendre des sorts oubliés. Toutefois quand il recouvrera la mémoire, ces points seront définitivement perdus.

Animosité - antipathie irraisonnée. Le personnage peut ressentir de l'Animosité envers :

01-15 Le sexe opposé de sa propre Race.
16-75 Une Race choisie par le MJ.
76-80 Des personnages de races amies, mais d'une Vocation actuelle spécifique (1D4 : 1 = Guerriers, 2 = Forestiers, 3 = Filous, 4 = Lettrés).
81-90 Tous ses compagnons du moment.
91-00 Une personne, un groupe ou une religion spécifique, décidé par le MJ.

Se référer aux *Tests standard* pour les effets d'une Animosité.



Anorexie - refus d'absorber toute nourriture. Le personnage est dégoûté à la simple pensée de nourriture et il refuse de manger. Quand il se nourrit, il le fait de façon irrésistible, avec excès et à l'abri des regards. Après avoir mangé, il est souvent malade et en ressent un sentiment de culpabilité.
L'Anorexie conduit à une rapide perte de poids et bien que les personnages deviennent morbidement maigres et chétifs, ils seront persuadés d'être encore trop gros. Dans le jeu, de tels personnages devront réussir un Test de Volonté après s'être sustenté, ou rejetteront immédiatement la nourriture absorbée. Le résultat en est extrêmement déplaisant et -il est inutile de le préciser- constitue un grave manquement aux règles les plus élémentaires du savoir-vivre. Ce Trouble affecte la santé du personnage de la manière suivante :
Après 1 mois de ce régime, le personnage perd 1 point de Blessures.
Après 2 mois, le personnage perd 1 point supplémentaire de Blessures plus 1 point de Force.
Après 3 mois, le personnage perd 1 point d'Endurance.
Il n'y a plus d'effets additionnels après ceux-ci. Les points de Caractéristiques seront récupérés en un mois, après que le Trouble soit définitivement guéri.

Boulimie - manger de façon excessive. Les personnages développent un insatiable appétit. S'ils ont l'opportunité de manger durant le temps d'une partie, un Test sous la Volonté devra être fait. Si le Test échoue, ils mangeront jusqu'à ce qu'il ne reste plus de nourriture. A long terme, la Boulimie a des incidences sur le Profil du personnage :

Après 1 mois : le personnage gagne 1 point de Blessures, mais perd 1D6 points en Initiative.

Après 2 mois : le personnage gagne 1 autre point en Blessures et 1 point d'Endurance, mais perd encore 1D6 en Initiative et 1 point de Mouvement.

Après 3 mois : le personnage gagne de nouveau 1 point de Blessures plus 1 point de Force, mais perd toujours 1D6 d'Initiative et 1 autre point de Mouvement.
Aucun autre effet supplémentaire n'est à craindre. Le Profil reviendra à la normale, un mois après que le personnage soit définitivement guéri.

Catatonie - repli total sur soi-même. Chaque fois qu'un personnage atteint de Catatonie rate un Test de Peur ou de Terreur, il "disjoncte" littéralement du monde qui l'entoure et ceci, sans tenir compte de son total actuel de points de Folie.
Sur un Test raté de Peur, il perd la faculté de s'exprimer pour 1D6 heures et il n'est plus réceptif à la présence de quiconque autour de lui.
Sur un Test raté de Terreur, il reste figé sur place pour 1D6 heures en se pelotonnant en boule sur le sol.

Claustrophobie - peur des espaces confinés. La définition précise d'un espace confiné est laissée à l'appréciation du MJ ; mais généralement tout endroit dont le plafond fait moins de 2 mètres de hauteur, tout couloir de moins d'un mètre de large ou toute pièce dont la superficie est inférieure à 2 mètres carrés, diminuera le Sang-Froid du personnage de moitié durant le temps où il y restera.



Cyclothymie - alternance de périodes de Manies et de Dépressions (voir ces Troubles). Les cyclothymiques passent très rapidement de l'activité euphorique la plus débordante au désespoir le plus morbide. Au début

d'une aventure -et toutes les deux ou trois heures par la suite- le joueur doit tirer 1D6. Sur un résultat de 1-3, le personnage est en période de Manie et, sur 4-6, il est sujet à la Dépression. Le personnage devra également jeter le D6 chaque fois qu'il tentera un Test sous le Commandement, l'Intelligence, le Sang-Froid, la Volonté ou la Sociabilité et ceci, sans tenir compte du résultat du Test.

Démence - affaiblissement mental généralisé. Le personnage marmonne des phrases incohérentes, devient paranoïaque et pusillanime. Chaque fois que le personnage doit faire un Test où sa psychologie est en cause (c.-à-d. en fait sous Commandement, Intelligence, Sang-Froid, Volonté ou Sociabilité), le MJ devra d'abord lui imposer un Test de Volonté. S'il rate ce Test, le personnage ne tentera pas son Test prévu, mais subira les effets temporaires suivants :

Amnésie (voir plus haut).
Tous ses pourcentages de Caractéristiques descendent à 10.
Le personnage devient *sujet à la Stupidité*.
Le personnage commence à parler sans pouvoir s'arrêter, et de façon totalement incohérente.

Les personnages en crise de Démence devront tenter un Test de Volonté toutes les 10 minutes (donc à leur score réduit) et reviendront à la normale aussitôt qu'un Test sera réussi.

Dépersonnalisation - altération dramatique de la personnalité. La moralité du personnage change radicalement, aussi son Alignement en est affecté. Considérez les cinq Alignements sur une même ligne dans l'ordre suivant :

Loyal - Bon - Neutre - Mauvais - Chaotique.

Puis tirez 1D6 :
1-3 : L'Alignement se déplace d'un échelon vers l'Ordre.
4-6 : L'Alignement se déplace d'un échelon vers le Chaos.

Vous pouvez remarquer que les personnages Loyaux ne changent qu'en direction du Chaos et vice versa. Le MJ devra s'assurer que le joueur respecte bien la nouvelle moralité de son personnage, en allant jusqu'à lui retirer des points d'Expérience si ce n'est pas le cas.

Dépression - profond pessimisme. Les personnages dépressifs ne sont intéressés ni n'ont plus aucun espoir en rien. Toute tentative pour les réconforter est vouée invariablement à l'échec. Les personnages dépressifs perdent 2D6 points de Sociabilité.

Fabulation Caractérisée - incapacité à dire la vérité. De tels personnages sont tout simplement incapables de dire la vérité, aussi simple et évidente soit-elle ; ils pourraient même soutenir que la nuit est lumineuse et le jour obscur. Les personnages mentiront sur tout - ceci n'affecte en rien le Profil et les aptitudes du personnage, mais le joueur devra tenir son rôle d'aussi près que possible. Le MJ doit pénaliser en points d'Expérience le fabulateur qui dira la vérité, sans se préoccuper de sa situation du moment.

Frénésie - perte du contrôle de soi. Le personnage devient sujet à la Frénésie (cf. *Tests standard*).

Haine - aversion irrationnelle. Le personnage peut être sujet à la Haine envers :

01-15 Le sexe opposé de sa propre Race.
16-75 Une Race déterminée par le Maître de Jeu.
76-80 Les personnages de Races amies, mais d'une Vocation particulière (1D4 : 1= Guerriers, 2=Forestiers, 3=Filous, 4= Lettrés).
81-90 Un type spécifique d'animal de compagnie ou plus général (très souvent inoffensif).
91-00 Une personne, un groupe ou une religion spécifique, décidé par le MJ.

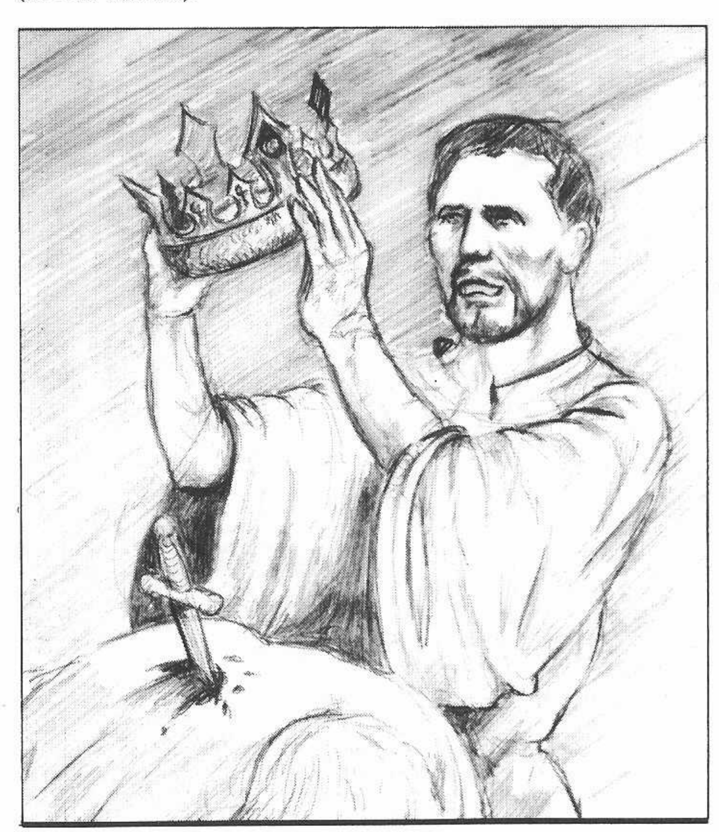
Les règles concernant la Haine sont détaillées dans le chapitre sur les *Tests standard*.

Introversion - repli sur soi même. Les personnages introvertis perdent tout intérêt pour le monde qui les entoure. Ils perdent 2D6 points de Sociabilité et doivent réussir un Test de Volonté chaque fois qu'ils veulent communiquer sous quelque forme que ce soit.

Kleptomanie - dérober de manière compulsive. De tels personnages sont remplis d'une irrésistible envie de voler, souvent sans se préoccuper de la valeur et de l'utilité de l'objet ni des risques encourus. Chaque fois qu'ils ont l'opportunité de dérober quelque objet, ils doivent réussir un Test de Volonté pour résister à la tentation. Le MJ peut modifier le Test selon la situation. Ainsi, par exemple, le Test pourrait se faire sous deux fois la Volonté pour refouler le désir de voler un simple sac de noix dans une boutique bondée de monde, ou sous la moitié de la Volonté pour résister à l'envie de subtiliser une gemme enchâssée sur une idole dans un temple abandonné.

Manie - hyperactivité. Les personnages sont tendus, agités, exaltés, les yeux hagards. Ils gagnent 2D6 en Initiative, mais en perdent 1D6 en Sociabilité.

Mégalomanie - ego exacerbé. Les mégalomanes sont imbus de leur propre importance et emplis d'une insatiable soif de pouvoir. Ils rechercheront à devenir le chef du groupe (quel qu'il soit) où ils sont intégrés. Ils iront jusqu'aux dernières extrémités pour obtenir une position dans la hiérarchie, même moindre. Ils deviennent sujets à l'Animosité envers toute personne qui conteste leur autorité, ou refuse de leur obéir sans poser de questions (cf. *Tests standard*).



Phobie - peur obsessionnelle. Le personnage est sujet à la Peur envers :

01-15 Le sexe opposé de sa propre Race.
16-75 Une Race déterminée par le Maître de Jeu.
76-80 Les personnages de Races amies, mais d'une Vocation particulière (1D4 : 1= Guerriers, 2=Forestiers, 3=Filous, 4= Lettrés).
81-90 Un type spécifique d'animal de compagnie ou non, ou de plante (généralement inoffensif).
91-00 Les personnages qui utilisent une certaine catégorie d'armes - souvent des armes à feu.

Se référer aux *Tests standard* pour les effets de la Peur.

Schizophrénie - dissociation des éléments de la personnalité. La maladie est caractérisée par un comportement asocial et introverti marqué et par la perte d'intérêt de ce qui concerne le monde extérieur. En termes de jeu, le schizophrène manifeste, à tour de rôle, les symptômes de plusieurs Troubles cités dans ce chapitre. Au début de l'aventure, et toutes les 2 ou 3 heures par la suite, le joueur devra jeter un dé de pourcentage, et consulter le tableau suivant :

01-60 Aucun effet
61-65 Amnésie temporaire
66-70 Dépression
71-75 Fabulation caractérisée
76-80 Introversion
81-85 Kleptomanie
86-90 Manie
91-95 Mégalomanie
96-00 Témérité pathologique

Ce jet de dés devra également être fait chaque fois que le personnage teste ses Caractéristiques de Commandement, d'Intelligence, de Sang-Froid, de Volonté ou de Sociabilité, et ceci, indépendamment du résultat du Test.

Scotophobie - peur du noir. Dans une totale obscurité le Sang-Froid du personnage est réduit à un quart de son score normal. Dans une semi-obscurité, comme à la lumière de la lune ou des torches en souterrain, son Sang-Froid est réduit de moitié.

Témérité Pathologique - insensibilité au danger. Les personnages atteints ignorent les conséquences d'un Test de Peur. Seuls les Tests de Terreur sont encore pris en considération ; quoique le personnage ne sera jamais Terrifié, il gagnera néanmoins les points de Folie correspondants en cas d'échec.



Toxicomanie - dépendance aux stupéfiants. Les toxicomanes deviennent dépendant d'un poison de type Stupéfiant et ils doivent réussir un Test de Volonté, chaque jour, pour résister au phénomène de manque. Si le Test échoue, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour se procurer leur drogue, qu'ils absorberont sur le champ. Ils devront alors refaire un autre Test de Volonté, dès que les effets auront pris fin, pour résister à l'envie d'en prendre une autre dose immédiatement.

Les personnages échouant à leur Test de Volonté, quand la drogue n'est pas disponible, subiront une pénalité de 10% à leurs Caractéristiques de Commandement, Intelligence, Sang-Froid, Volonté et Sociabilité et ce, jusqu'à ce qu'ils puissent absorber une dose de leur poison. Une dose rétablira le Profil du personnage à son niveau normal pendant toute la durée d'effet du Stupéfiant (cf. *Rétablissement des Poisons*). Si une seconde dose est absorbée à ce moment là, elle n'aura pas d'effets sur le Profil, mais le personnage subira alors les effets normaux de la drogue et courra également le risque de gagner des points de Folie supplémentaires.

Les personnages développent une accoutumance à une drogue particulière, souvent un produit qu'ils ont déjà absorbé. Quand il est nécessaire de déterminer une accoutumance aléatoirement, utiliser le tableau suivant :

01-20 Belle-dame
21-40 Bistorte
41-60 Champignon hallucinogène
61-80 Lotus noir
81-00 Oreilles-de-bœuf

Troubles Mineurs. Ce sont des effets secondaires relatifs à un choc psychologique. Ils ont des effets moins graves que les Troubles décrits précédemment. Quand il s'avère impossible de choisir un Trouble mineur, tirez 1D100 :

01-09 **Allergie.** Les personnages sont allergiques à certaines substances, par exemple : un aliment particulier, les poils d'animaux ou la poussière. La nature de la réaction allergique variera en conséquence, allant d'une simple éruption cutanée jusqu'à une crise d'éternuements incontrôlée, ou une indisposition subite.
Les Nains ne souffrent jamais d'Allergies ; si le résultat des dés indique qu'un personnage Nain est atteint d'Allergie, refaites le jet.

10-18 **Bégaiement.** Les personnages bègues subissent une pénalité de 5% sur tous leurs Tests de Sociabilité, et ne peuvent utiliser les Compétences Eloquence et Baratin.

19-27 **Cauchemars.** Les personnages souffrent de cauchemars périodiques, en rapport généralement avec le choc psychologique cause du Trouble. Ils se débattent et hurlent dans leur sommeil, mais ne gardent aucun souvenir de leurs rêves à leur réveil. Ceci ne cause pas de torts directement au personnage, mais peut en agacer certains.

28-36 **Dermatose.** Si un personnage se couvre de boutons à la suite d'un choc nerveux, tirez sur la Table de localisation de la feuille de personnage pour déterminer la partie du corps concernée. L'éruption cutanée est désagréable mais pas dangereuse, sauf cas de Dermatose faciale qui fait perdre 1D6 points de Sociabilité au personnage.

37-45 **Distraction.** Ces personnages perdent leur concentration rapidement et ne peuvent jamais se rappeler où ils ont rangé leurs affaires. Dans un même Round, ils peuvent se Déplacer ou Prendre un objet (cf. le paragraphe *Actions* dans la section **Combat**), mais jamais les deux à la fois.

46-54 **Migraines.** Le personnage souffre de violents maux de tête qui commenceront après n'importe quel Test sous Commandement, Intelligence, Sang-Froid, Volonté ou Sociabilité, quelque soit le résultat dudit Test. Une Migraine dure 1D100 Tours de jeu, pendant lesquels toutes les Caractéristiques en pourcentage du personnage sont réduites de 5%.

55-63 **Narcicisme.** Les personnage qui développent cette admiration morbide pour leur propre image, doivent réussir un Test de Volonté chaque fois qu'ils passent devant un miroir ou tout autre surface réfléchissante. Si le Test rate, ils s'arrêteront immédiatement, pour contempler éperdument leur reflet. Ils devront réussir un autre Test sous la Volonté (un par Round) pour s'arracher à cette contemplation.

64-72 **Onychophagie.** Le personnage se ronge les ongles à tout bout de champ. Ce problème n'a pas d'effets pernicieux, bien qu'il puisse incommoder certains personnages.

73-81	**Soliloquie.** Les personnages sont constamment en train de monologuer dans un marmonnement, inintelligible pour les autres personnages, mais très irritant et impossible à ignorer. Ils doivent réussir un Test de Volonté pour parvenir à cesser de marmonner pendant 1D10 Tours de jeu. Ils ne peuvent utiliser leurs Compétences Déplacement silencieux et Camouflage quand ils sont en train de marmonner.
82-90	**Somiloquie.** Les personnages parlent dans leur sommeil, que ce soit en soutenant un monologue, ou en donnant une sorte de compte-rendu point par point d'une situation vécue. C'est la plupart du temps en relation étroite avec les événements qui ont provoqué le Trouble.
91-00	**Tremblote.** Ces personnages souffrent de tremblements incontrôlables qui baissent leur capacité de Tir et leur Dextérité de 5%, chaque.

• GUERISON DES FOLIES •

Si la médecine en est à ses premiers balbutiements, sur le Vieux Monde, que dire alors de la psychothérapie ? Les possibilités de traitements qui s'ouvrent à un personnage atteint de Folie, sont extrêmement limitées, généralement douloureuses et souvent périlleuses.

Asiles : le dilemme habituel qui se pose en face d'un personnage à l'équilibre mental douteux, consiste soit à le laisser livré à lui même dans les rues avec les Mendiants et autres déchets de la société, soit de "l'enfermer" dans un asile. Puisque les propriétaires d'asiles se font rétribuer pour leurs services, il n'y a guère que les plus fortunés qui peuvent envisager cette deuxième solution, en versant des sommes rondelettes pour éviter de s'embarrasser d'un membre de la famille divaguant comme un fou. Les conditions de vie dans un asile sont à peine meilleures que dans un cachot ; les patients ne reçoivent aucun traitement et sont souvent molestés par le personnel ou les autres pensionnaires. Un séjour dans un asile est souvent la cause d'une dégradation de l'état du malade, car les véritables desseins de ces établissements sont de garder les fous enfermés, plutôt que de les guérir.

Chirurgie : une approche chirurgicale du problème peut, occasionnellement, mener à des résultats. Mais dans beaucoup de cas le remède s'avère être pire que le mal. Les interventions chirurgicales généralement admises pour guérir les Troubles de la personnalité sont l'exérèse d'une partie de la boîte crânienne en vue de réduire la pression sur le cerveau, ou l'application d'un fer chauffé à blanc sur la tête. Un chirurgien sera généralement prêt à administrer l'un de ces deux traitements à deux conditions. Premièrement qu'il lui soit versé d'avance un minimum de 50 CO d'honoraires (montant qui peut être *Marchandé* - cf. *Tests standard*) et, deuxièmement, que le patient -ou son tuteur légal- signe une décharge de responsabilité en cas de problèmes pendant l'opération. Ces conditions remplies, le MJ testera l'Intelligence du chirurgien et reportera le résultat sur le tableau suivant :

Marge **de Réussite**	Résultat
21 points et +	Le personnage est guéri d'un Trouble.
entre 11-20 points	Le personnage doit réussir un Test de Volonté pour être débarrassé d'un Trouble.
jusqu'à 10 points	L'intervention n'a eu aucun effet.
d'Echec	
jusqu'à 10 points	L'intervention n'a eu aucun effet.
entre 11-20 points	Le personnage perd 1D10 en Intelligence.
entre 21-30 points	Comme ci-dessus, mais le personnage gagne en plus 1D6 points de Folie.
31 points et +	Désastreux ; le personnage doit faire un Test de Risque. S'il échoue, il meurt des suites de l'intervention. S'il réussit, il perd 1D3 x 10% dans toutes ses Caractéristiques de pourcentage.

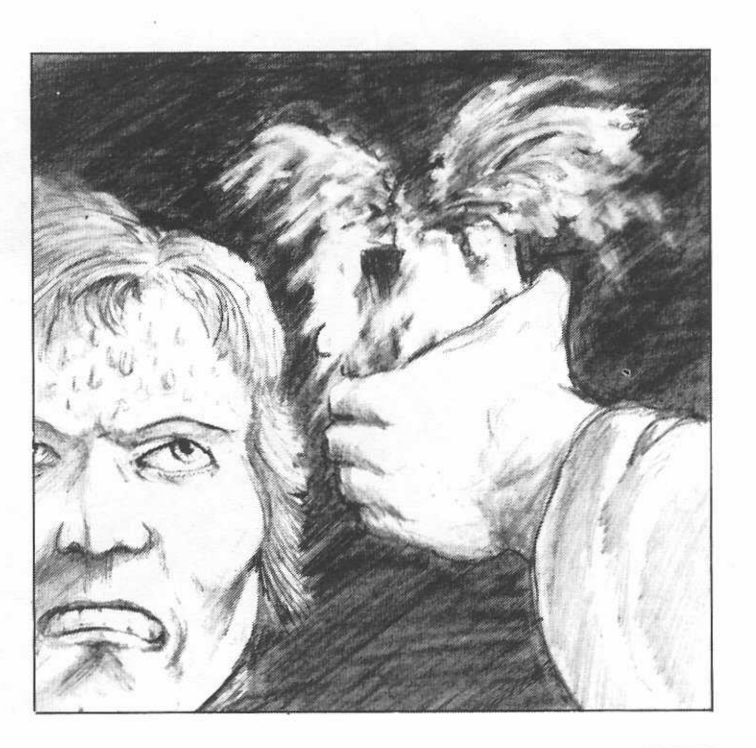
Chaque tentative chirurgicale fait perdre au patient 1D3 points de Blessures ; de plus, chaque application de fer incandescent réduit la Sociabilité du personnage de 1D6 points, en raisons des marques laissées. Optionnellement, le MJ peut décréter que la Sociabilité du personnage est augmentée de ce même montant quand il est confronté à des Races qui respectent les cicatrices, tels les Orques et les Hobgobelins.

Traitements Lénifiants (Psychotropes) : c'est le traitement le moins douloureux pour les personnages souffrant de Troubles de la personnalité. Un Médecin, Herboriste ou Apothicaire peut préparer des calmants pour le prix de 10 CO la quantité hebdomadaire (tarif qui peut être *Marchandé* - cf. *Tests standard*). La drogue est fournie en lot, chaque lot contient 8 doses, au taux d'une dose par jour. Le Maître de Jeu devra alors tester l'Intelligence du personnage qui prépare le lot et se référer aux tableaux suivants :

Marge **de réussite**	Résultat
21 points et +	Chaque dose supprime un Trouble pour une période de un jour.
entre 11-20 points	Chaque dose supprime un Trouble pour une période de un jour, si le personnage atteint réussit un Test de Volonté quand il prend une dose.
jusqu'à 10 points	Le traitement n'a eu aucun effet ; optionnellement, le personnage peut recevoir un bonus de 5% à tous ses Tests de Volonté, croyant que les calmants lui ont fait de l'effet.
d'Echec	
jusqu'à 10 points	Le traitement n'a eu aucun effet.
entre 11-20 points	Le traitement n'a eu aucun effet ; en plus de cela, le personnage doit réussir un Test de Volonté chaque fois qu'il prend une dose, ou gagner 1 point de Folie.
entre 21-30 points	Comme ci-dessus, mais le personnage gagne 1D6 points de Folie quand il rate le Test de Volonté.
31 points et +	Désastreux ; le personnage doit faire un Test de Risque. S'il échoue, le personnage meurt des suites du traitement. S'il réussit, il perd 1D3 x 10% dans toutes ses Caractéristiques de pourcentage.

Si un nouveau Trouble est contracté au cours d'un traitement raté, ce sera généralement une Toxicomanie relative au Stupéfiant utilisé dans le calmant.

Soins Magiques : les personnages peuvent aussi se faire soigner de façon magique contre les Troubles. Tout personnage compétent en Fabrication de potions est capable de préparer une potion susceptible de supprimer un Trouble. Le fabricant doit faire un Test d'Intelligence et se reporter au tableau de résultat du paragraphe précédent. Le MJ notera que les effets d'une potion durent un mois au lieu d'un jour et que son prix est au minimum de 100 CO (pouvant être *Marchandé*).





• ALIGNEMENT •

L'Alignement des personnages a été brièvement évoqué dans la section des **Joueurs**, mais il nécessite de plus amples explications.

Dans les règles de création des personnages, il est précisé que les Personnages-Joueurs doivent prendre l'Alignement le plus courant de leur Race, c.-à-d. Bon pour les Elfes et Neutre pour les autres. C'est la solution la plus simple pour les joueurs qui débutent, puisqu'elle leur enlève un souci supplémentaire ; mais les joueurs plus expérimentés peuvent être autorisés par le MJ à choisir n'importe quel autre Alignement parmi ceux permis à chaque Race, selon le tableau suivant :

ALIGNEMENT					
Race	**Loyal**	**Bon**	**Neutre**	**Mauvais**	**Chaotique**
Humain	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Elfe	Oui	Oui	Non	Non	Non
Nain	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Halfeling	Non	Non	Oui	Non	Non

Tout comme la Race, la motivation de la Carrière doit passer par l'Alignement. Par exemple, un Garde sera plutôt Loyal, tandis qu'un Agitateur détestera probablement obéir aux Lois et à ses représentants ; qu'un Geôlier ou un Bourreau seront difficilement Bons - bien qu'ils puissent être Loyaux. Si le cas se présente, où un joueur tienne absolument à prendre un Alignement qui à priori est incompatible avec la Carrière tirée, le MJ ne devra jamais le lui refuser catégoriquement ; après tout son personnage pourrait très bien avoir commencé un métier pour lequel il n'était pas fait et modifier son comportement en cours d'aventure.

Vous devrez toujours encourager vos joueurs à faire en sorte que leurs personnages se comportent conformément à leurs Alignements respectifs et retirer des points d'Expérience à ceux qui ne se montreront pas coopératifs. Par contre, vous attribuerez plus de points d'Expérience aux joueurs qui seront plus scrupuleux dans leur conduite générale.
L'Alignement et les dispositions relatives à la religion sont étroitement liés. Les dieux ont aussi un Alignement et les personnages pourront seulement adorer les dieux appartenant à leurs propres Alignements.

Les principes fondamentaux des cinq Alignements sont résumés sommairement dans ce chapitre. Ce sont de simples indications, qui peuvent toujours être interprétées selon les convenances du Maître du Jeu.

• L'ORDRE •

Les personnages Loyaux considèrent toute chose et tout être comme faisant partie d'un ordre cosmique immuable et strict. Dans cette perfection à l'échelle de l'univers, il n'y a ni vieillesse, ni décadence, ni mort - chaque chose devrait être en parfaite harmonie avec les autres et former un état de grâce perpétuel. La dégénérescence du corps, sa finalité (la mort) et toutes les autres altérations sont créées par les forces du dés-ordre ou le Chaos. En conséquence l'Ordre et le Chaos sont en constante opposition.

Pour	Contre
Civilisation ordonnée	Désordre et anarchie
Société strictement hiérarchisée	Mensonge, Simulation, Crimes et tous les actes déshonorants
Stabilité et organisation	Créatures chaotiques et Mort-vivants

• LE BIEN •

Les personnages Bons sont concernés par un bien-être naturel. Ils croient fermement dans une juste hiérarchisation de la société, le sens des responsabilités, l'entraide fraternelle et ils sont pour l'utilisation des moyens les plus pacifiques pour résoudre les conflits. Les personnages Bons sont opposés à toute destruction, souffrance et cruauté. A la différence des personnages Loyaux, qui n'hésiteront pas à poursuivre un être malfaisant jusqu'à ses derniers retranchements, les personnages Bons sont capables de miséricorde.

Pour	Contre
Ordre naturel, paix et beauté	Cruauté gratuite
Respect et travail acharné	Violence excessive ou sans cause
Instruction	Crime et déshonneur

• L'EQUILIBRE •

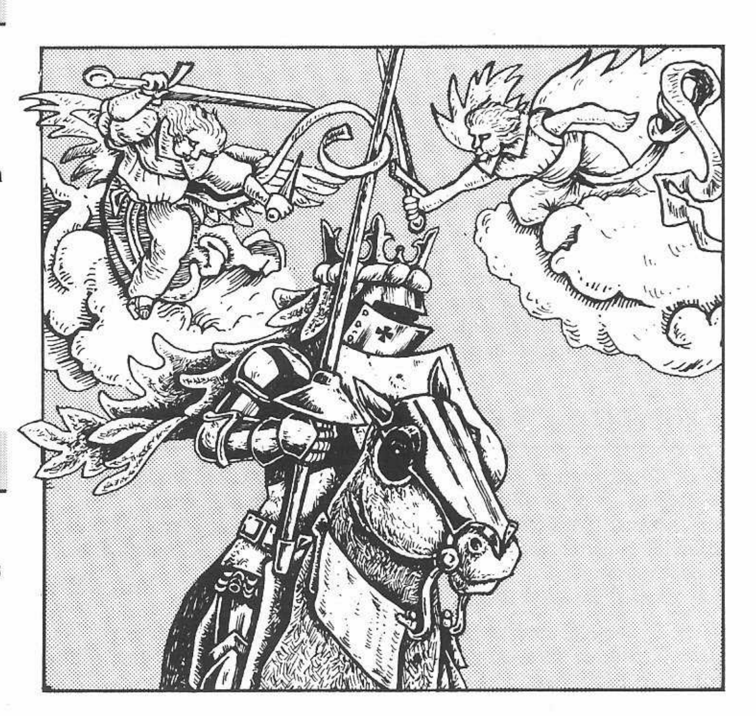
La grande majorité des joueurs préfèrent incarner des personnages Neutres, car ceux-ci n'ont pas de grands principes préétablis qui les engagent, excepté celui de s'occuper de leurs intérêts personnels avant tout. Les personnages Neutres ne sont pas particulièrement concernés par les notions d'obéissance et de respect, sauf si elles les tournent à leur avantage ; de plus, ils n'ont pas vraiment l'obligation de changer et de se renouveler, excepté si cela peut les aider ou éviter de les embarrasser. Ils sont prudents à l'extrême dans tout ce qu'ils entreprennent. Les personnages Neutres sont conscients des pièges et des difficultés de la vie, mais préfèrent vivre au jour le jour plutôt que de modifier ou préserver quoi que ce soit.

Pour	Contre
Bénéfices matériels et financiers	Violence ou cruauté à outrance
Instinct de conservation	Fanatisme, ségrégation, étroitesse d'esprit, extrémisme politique ou religieux
Libre arbitre	Bureaucratie, impôts et ingérences des gouvernements

• LE MAL •

Les personnages Mauvais aiment causer du tort et faire souffrir autrui. Ils sont impitoyables et sont même prêts à tuer leurs amis et compagnons de route si cela peut leur rapporter. Les concepts de loi et d'ordre leur sont indifférents, à moins qu'ils puissent les utiliser pour dominer les autres. Les personnages Mauvais sont très souvent cruels, irascibles et rancuniers.

Pour	Contre
Cupidité et matérialisme	Tout ce qui est en travers de leur route
Crime et immoralité	Lois, société, etc.
Glorification personnelle	Comportement social
Violence	



• LE CHAOS •

Les personnages Chaotiques sont pour le changement ; ils croient que la stabilité conduit à la stagnation et que seuls la destruction et le renouveau perpétuels permettent de progresser. Ils considèrent toutes les formes de comportements sociaux, ordres naturels et uniformités physiques comme un obstacle à leurs propres desseins et à ceux des dieux du Chaos. Les personnages Chaotiques sont complètement imprévisibles dans leur comportement et souvent dérangés mentalement ou psychotiques. Un personnage Chaotique peut changer brusquement d'attitude, allant même jusqu'à paraître Loyal ou Bon pendant un bref moment.

Pour	Contre
Anarchie et changement brutal	Stabilité et tradition
Comportement impulsif	Sens des responsabilités et du devoir
Mort et destruction	Formes d'institutions et d'organisations civilisés

• CHANGEMENT D'ALIGNEMENT •

Les personnages peuvent changer d'Alignement à la suite d'un choc psychologique entraînant un trop-plein de points de Folie (cf. *Folies - Dépersonnalisation*). Mais les personnages peuvent également changer d'Alignement volontairement. Pour ce faire, le joueur doit convaincre le MJ que son personnage a sincèrement changé sa philosophie et sa perception de la vie. Le joueur doit être capable de dire au MJ pourquoi le personnage a changé et il doit alors jouer son nouvel Alignement -même s'il doit perdre des points d'Expérience pour cela- jusqu'à ce que le Maître de Jeu soit convaincu de la justesse du changement et qu'il permette la modification définitive.

Les personnages ne peuvent changer d'Alignement que d'un seul échelon à la fois - de Neutre à Bon (ou Mauvais), de Bon à Loyal, etc. Les personnages ne peuvent jamais changer pour un Alignement qui n'est pas autorisé à leur Race.

Le changement d'Alignement peut aussi être décrété par le MJ. Si vous jugez qu'un personnage se comporte constamment d'une manière qui ne correspond en rien à son Alignement, vous devez avertir le joueur de votre intention de modifier l'Alignement de son personnage. Si cela arrive, le joueur n'a rien à dire sur ce sujet ; tout ce qu'il peut faire, c'est changer sa manière d'interpréter son personnage, pour tenter de revenir à son Alignement d'origine.

• LA PROGRESSION ET L'EXPERIENCE DU PERSONNAGE •

Les personnages commencent le jeu avec de très faibles scores dans leurs Caractéristiques et seulement quelques Compétences et Dotations. Même s'ils sont capables d'incanter des sorts, ils sont à un niveau de magie très bas et n'auront souvent qu'un seul et unique sortilège.

Au fur et à mesure de leurs aventures, ayant survécu à la confrontation de divers monstres et réussi de nombreux exploits audacieux, les personnages acquièrent de l'expérience et sont plus aptes à se sortir des situations déroutantes dans lesquelles les plonge leur vie aventureuse. Pour illustrer ceci, le Maître de Jeu décerne aux personnages un certain nombre de points d'Expérience (PE) -selon leurs mérites- durant la partie. Le joueur pourra les "échanger" pour améliorer le Profil de son personnage, ou "acheter" de nouvelles Compétences ou des sorts.

• POINTS D'EXPERIENCE •

C'est à vous, en tant que Maître de Jeu, que revient la responsabilité d'attribuer les points d'Expérience. En règle générale, les points d'Expérience sont décernés sitôt la partie terminée, mais peuvent l'être au début de la partie suivante si la nuit est déjà bien avancée et que tout le monde est fatigué.
Les points d'Expérience sont attribués lorsque :

1. Les objectifs prévus par le scénario ont été pleinement réalisés.
2. Le rôle du personnage a été tenu conformément à son Alignement, à son Profil et/ou à sa Carrière du moment.

• REALISATION DES OBJECTIFS •

L'objectif à atteindre est assigné par le Maître de Jeu et reflète l'évolution générale du scénario. Les objectifs peuvent être mineurs ou majeurs selon la durée du scénario.

Les **Objectifs Majeurs** sont l'âme d'une aventure ; ils sont le point de départ d'un scénario et leur réalisation en signifie la fin.

Les objectifs majeurs comprennent les "missions" du style :

- Contrecarrer un complot qui vise à renverser un conseiller municipal
- Démasquer les chefs d'une secte occulte du Chaos
- Renverser les effets d'une malédiction
- Acheminer un message important à travers un territoire ennemi ou infesté de monstres
- Exterminer une bande de Gobelins qui dévaste une région
- Résoudre le mystère d'un meurtre

Le nombre de points d'Expérience relatif à un objectif majeur va dépendre du temps qu'il va falloir aux joueurs pour le réaliser et des difficultés qu'ils auront rencontrées. En général, chaque joueur se verra attribuer entre 100 et 200 points d'Expérience (Voir *Rythme de progression,* plus loin)

Les **Objectifs Mineurs** sont simplement les parties du scénario que les joueurs doivent résoudre pour progresser. Ils ne rapportent généralement qu'un petit nombre de points d'Expérience mais sont utiles pour permettre de casser le rythme d'une trop longue partie, où l'objectif final ne pourra être atteint avant de nombreuses séances. Les objectifs mineurs valent entre 10 et 50 points, mais ne devraient pas dépasser 30 points à moins que l'objectif final soit vraiment lointain.

Les objectifs mineurs comprennent les "missions" du style :

- Suivre quelqu'un à la trace jusqu'à la prochaine ville
- Faire la tournée des tavernes de la ville pour trouver un guide
- Corrompre un garde pour pénétrer dans un entrepôt, un château, etc.
- Tuer ou se débarrasser d'un monstre qui empêche le groupe d'avancer



• QUALITE DE L'INTERPRETATION •

Ces points sont décernés aux joueurs sur une base individuelle et reflètent la façon dont ils ont joué le rôle de leurs personnages.
Est-ce que le personnage a été joué de façon convaincante et en accord avec son Alignement et sa Carrière ?
A certains moments, il sera évident que les joueurs ont pris leurs personnages comme une simple extension de leurs propres personnalités. Ceci n'est pas toujours une mauvaise chose, mais le Maître de Jeu doit décider si la Carrière, l'Alignement et les origines en général du personnage sous-entendent une autre façon d'agir.
Attribuez, à chaque joueur, une appréciation (que vous garderez pour vous !) du style : Mauvais, Médiocre, Moyen, Bon, Excellent. Distribuez leurs entre 0-50 points d'Expérience comme reconnaissance de la façon dont le personnage a été incarné.

Lorsque vous distribuez des points d'Expérience pour l'interprétation du rôle, vous devez avoir à l'esprit la conception que le joueur se fait de son personnage. Par exemple, un joueur peut décider que son Nain a un caractère taciturne et donc qu'il est assez avare en paroles lors de confrontations orales avec des PNJ ; le même Nain devenant très "loquace" quand la situation prend une tournure plus active.

Généralement, chaque joueur devrait recevoir plus ou moins 30 points d'Expérience en moyenne à chaque séance de jeu. Seuls les joueurs dont l'interprétation vous a particulièrement impressionné ou diverti devraient pouvoir être récompensés du maximum ; inversement, seuls les joueurs particulièrement "absents" pendant la séance ne devraient rien recevoir du tout. Evitez d'encourager tout esprit de compétition à ce niveau entre les joueurs - ne donnez pas toujours le plus de points aux plus grandes bouches !

• RYTHME DE PROGRESSION •

Les personnages peuvent espérer remporter entre 100 et 300 PE en une seule soirée de jeu. Certains pourront gagner davantage et il vous sera parfois difficile de savoir si vous n'avez pas été trop généreux.

Les personnages gagnant plus de 150 points en une seule séance ont été bien traités. Ceux qui ont gagnés 300 points ou plus ont été certainement trop bien traités et vous devriez reconsidérer votre barème d'attribution de points d'Expérience.

En une seule séance de jeu, le nombre maximum de points d'Expérience qu'un personnage peut espérer gagner doit être juste suffisant pour lui permettre d'achever son Plan de carrière actuel, plus les 100 points nécessaires à son changement de Carrière (cf. *Utilisation des Points d'Expérience*, plus loin). Ceci constitue la limite absolue et les personnages ne sont pas autorisés à changer de Carrière en cours de partie.

De plus, soyez particulièrement attentif au temps de jeu écoulé depuis votre dernière distribution de PE. Peut être que les personnages se sont assez mal débrouillés, mais la partie a duré un certain nombre de mois (en temps de jeu) qui a pu leur permettre d'étudier et de s'entraîner. D'un autre côté, à la fin d'une partie mémorable où les personnages ont fait un véritable massacre, parmi les armées du Chaos en territoire Gobelin, le tout en 10 Rounds de temps, il est certain qu'ils n'ont pas eu l'occasion d'apprendre grand chose pendant cette aventure (excepté que les Gobelins sont très mous).

Mais, quel que soit le rythme de progression des PJ, certains joueurs progresseront toujours plus vite que d'autres et tant qu'il vous semblera que le "niveau" du personnage reflète en quelque sorte celui du joueur, une progression rapide ne sera pas une mauvaise chose. Toutefois, il est important que le joueur progresse parallèlement à son personnage, et ce n'est pas le cas quand le joueur ne peut pas maîtriser les nouvelles aptitudes de son personnage car elles sont arrivées plus vite qu'il n'a pu les assimiler. Gardez à l'esprit que les joueurs aiment que les choses se passent de la façon la plus réaliste possible et qu'ils peuvent être vite lassés s'il leur semble que leur personnage progresse "tout seul", sans qu'il y soit pour quelque chose.

En plus des sentiments des joueurs, vous devez vous préoccuper également des impératifs à long terme de votre campagne. Si vous permettez à vos joueurs de "gonfler" leurs personnages trop rapidement, vous devrez en tenir compte dans vos futures aventures.

Rappelez vous que les Jeux de Rôle sont faits avant tout pour se divertir. C'est dans la nature du jeu que les PJ progressent et évoluent relativement vite (à moins que le joueur soit particulièrement stupide, ou qu'il ne fasse rien pendant les parties).
Quoi qu'il en soit, il n'existe pas de règle absolue qui régisse le rythme de progression des personnages. Il devrait dépendre de :

1) la vitesse la mieux adaptée à votre groupe de joueurs (trop lent est aussi mauvais que trop rapide) ; et,

2) la difficulté du scénario.

En d'autres termes, vous devez d'abord apprécier à sa juste valeur la difficulté du scénario. S'il s'avère plus dur à résoudre que ce que vous le pensiez, vos joueurs gagneront tous quelque chose (et zéro PE doit être la sanction d'une interprétation vraiment minable). Si, inversement, le scénario est l'enfance de l'art, aucun de vos joueurs ne devra gagner le maximum. Le problème primordial est la motivation des Personnages-Joueurs. Pour créer des aventures excitantes, vous devez vous préoccuper d'équilibrer vos parties pour qu'elles présentent un défi adapté à vos PJ (autant pour le joueur que pour le personnage). Le truc consiste à éviter de concevoir des aventures qui soient mortelles à coup sûr, ou vraiment trop faciles. Mais comment faire ?

La solution la plus simple, si vous n'êtes pas sûr de vous, consiste à utiliser l'une des campagnes-scénarios publiées.
Il existe toutefois des signes qui ne trompent pas et qui peuvent vous prévenir que quelque chose ne va pas.

Les aventures sont trop faciles quand les joueurs affichent un sourire satisfait ; quand ils ne demandent pas de plan en arrivant dans une pièce inconnue ; quand ils n'utilisent pas à fond les capacités de leurs personnages ; quand ils se sortent de tous les combats sans une égratignure ; quand ils se débarrassent du "méchant en chef" sans que personne n'ait pris le moindre coup.

Les aventures sont trop dures quand les joueurs manifestent une attitude constamment pessimiste ; quand, en dépit de leurs efforts constants, de leur prudence et de leur jeu intelligent, ils ne parviennent pas à progresser dans la partie ; quand les personnages se font tuer avec une effrayante régularité.

Naturellement, la Mort est la compagne délaissée de l'aventurier, qui tôt ou tard lui ouvrira ses bras. Ceci doit être bien assimilé car les joueurs feraient bien mieux d'adopter une conduite héroïque plutôt que pusillanime : si vous préservez à tout prix la vie des PJ, vous risquez de lasser vos joueurs. D'un autre côté ne laissez pas systématiquement les dés vous dicter votre conduite. Vous pouvez laisser vos joueurs croire que tout dépend du caprice des dieux mais, quand les joueurs ont fait tout ce qu'il fallait (et même plus) pour éviter le pire, s'en remettre à la fatalité d'un bête jet de dés pour argumenter la mort d'un personnage, est une pilule difficile à avaler.
De la même façon, si un joueur fait agir son personnage de façon héroïque *parce qu'il est dans la nature de son personnage d'agir ainsi,* ne craignez pas de lui laisser une échappatoire face à la mort. Après tout l'Heroïc Fantasy c'est aussi cela...

• UTILISATION DES POINTS D'EXPERIENCE •

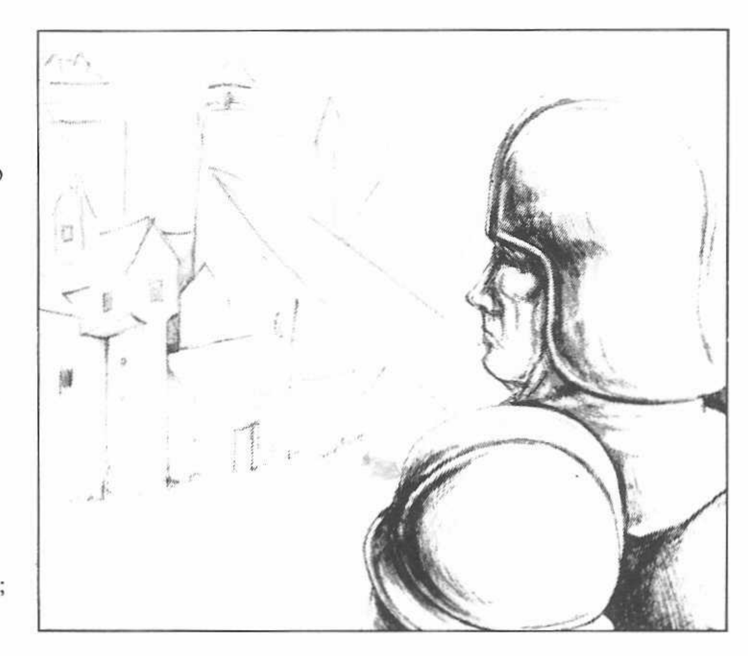
Les points d'Expérience sont dépensés pour obtenir de nouvelles Compétences et augmenter les scores en Caractéristiques, illustrant ainsi le fait que le personnage apprend et évolue au fil de son expérience.

• AUGMENTATION DES CARACTERISTIQUES •

Pour chaque description de Carrière, il est fourni un Plan de carrière correspondant. Le joueur doit noter celui de son personnage sur sa feuille. Le Plan de carrière indique les Caractéristiques que le personnage est autorisé à améliorer durant le temps passé dans cette Carrière. Chaque "Promotion" est toujours de +1 point ou +10% au-dessus de la Caractéristique indiquée. L'amélioration maximum que le joueur peut espérer obtenir pour chacune de ses Caractéristiques est précisé sur le Plan de carrière (+1, +2, +10, +20, etc.).

Une Promotion est toujours considérée par rapport au Profil initial. Par exemple: un personnage, avec un CC de 30 au Profil initial, peut être promu à 40 avec +10, à 50 avec +20, et cetera.

Si le Plan de carrière d'une seconde (ou subséquente) Carrière permet des Promotions que le personnage a déjà prises, celles ci devront être tout simplement ignorées. Ainsi, si le Profil initial d'un personnage affichait 30 en CC et que sa première Carrière lui autorisait une Promotion de +10 (qu'il a achetée), lorsqu'une deuxième ou subséquente Carrière est entamée, une nouvelle possibilité de Promotion de +10 en CC devra être ignorée. Une nouvelle Promotion sur cette Caractéristique pourra être achetée seulement sur une Carrière affichant un minimum de +20.



Avant de commencer sa toute première aventure, chaque personnage est autorisé à prendre une Promotion automatique (et gratuite) dans l'une des Caractéristiques signalées sur le Plan de carrière. Excepté cette unique Promotion automatique, les autres Promotions ne peuvent s'obtenir qu'en dépensant des points d'Expérience.

• ACHAT DES PROMOTIONS •

Les personnages possédant 100 PE pourront les échanger contre une Promotion dans une des Caractéristiques autorisées. Celle ci s'élèvera à 10 points pour une Caractéristique de pourcentage (CC, CT, I, Dex, Cd, Int, Cl, FM, Soc) et à 1 point pour les autres (F, E, B, A).
Une fois que les personnages auront pris toutes les augmentations disponibles sur leur Plan de carrière actuel, il ne leur sera plus possible d'améliorer leurs scores de Caractéristiques, jusqu'à ce qu'ils se choisissent une nouvelle Carrière.

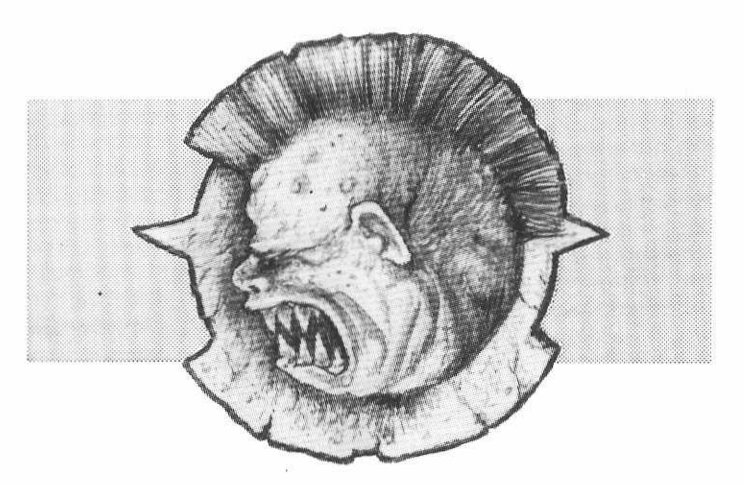
Une fois qu'une Promotion a été achetée, nous vous conseillons de faire une petite marque dans la case de la Caractéristique correspondante. Elle signifie que cette Promotion a déjà été prise. Vous aurez besoin en permanence de savoir combien de Promotions le personnage a déjà pris dans sa Carrière, aussi il est préférable d'utiliser un crayon papier plutôt qu'un stylo.

• CHANGEMENT DE CARRIERE •

Les personnages ont la possibilité de changer de Carrière en dépensant des points d'Expérience. Les options sont les suivantes :

1. Le joueur peut choisir une nouvelle Carrière parmi les Débouchés proposés dans la description de la Carrière actuelle de son personnage. Cela lui coûtera 100 PE.
2. Le joueur peut choisir une nouvelle Carrière de Base parmi la Table des Carrières de Base correspondant à la Vocation de son personnage. Par exemple : un Cambrioleur peut prendre une nouvelle Carrière de Filou, comme Agitateur, Coupe-Jarret, Tire-laine, etc. Cela lui coûtera 100 PE.
3. Le joueur peut choisir une Carrière de Base d'une autre Vocation. Cela lui coûtera 200 PE.

Les personnages peuvent normalement changer de Carrière à tout moment, pourvu qu'ils disposent des 100 PE nécessaires. Dans certains cas, toutefois, il sera indispensable que les personnages aient acheté toutes les Promotions et Compétences disponibles dans une Carrière avant de pouvoir passer à une autre. Ainsi, les Apprentis Sorciers doivent compléter entièrement leurs Plans de carrière avant de devenir Sorcier, Niveau 1 ; les Apprentis artisans doivent compléter entièrement leurs Plans de carrière avant de devenir Maîtres-Artisans ; et cetera. Cette condition est précisée dans la description de la Carrière quand elle est nécessaire, mais elle tombe toujours sous le sens.



Le MJ peut toujours refuser son consentement au passage d'une nouvelle Carrière. Si vous estimez que le personnage n'a pas eu l'opportunité d'apprendre les nouvelles Compétences auquel il a pourtant droit, vous pouvez refuser la requête de son joueur. Vous pouvez imaginer une partie qui introduise spécialement l'établissement d'un personnage dans sa nouvelle Carrière, mais cette possibilité est recommandée seulement aux joueurs et Maîtres de Jeu confirmés. Si vous le désirez vous pouvez exiger que le personnage ait à la fois le temps et l'argent nécessaires pour se lancer dans sa nouvelle Carrière, et qu'il soit capable de trouver l'instructeur adéquat qui lui apprendra les bases de son nouveau "métier".

• NOUVELLES COMPETENCES •

La description de la nouvelle Carrière comprend un certain nombre de Compétences. A la différence de sa première Carrière, le personnage ne les gagne pas automatiquement ; elles devront être acquises de la même façon que les Promotions dans les Caractéristiques, au prix de 100 PE chacune. Les nouvelles Compétences seront notées à la suite des anciennes sur la feuille. Les anciennes Compétences ne sont pas perdues.

• NOUVEAU PLAN DE CARRIERE •

Le nouveau Plan de carrière présente au joueur de nouveaux niveaux de Caractéristiques à développer. Le nouveau Plan de Carrière n'est en aucun cas cumulatif avec l'ancien. L'ancien Plan de carrière devient caduc aussitôt que le changement de carrière est consommé. Comme il est précisé ci-dessus, les personnages qui *ont* amélioré une de leur Caractéristique de +1/+10 sous un Plan de carrière ne peuvent la développer davantage si elle ne permet qu'un même +1/+10 sous le nouveau Plan de carrière. Pour ce faire, il leur faut un Plan de carrière proposant +2/+20 ou +3/+30. Inscrivez le nouveau Plan de carrière sur votre feuille à la place de l'ancien.

• APTITUDES DE L'ANCIENNE CARRIERE •

Lorsque les personnages changent de Carrière, ils ne perdent pas les aptitudes acquises lors de leur précédente Carrière. Les personnages qui ont été Sorciers une fois, par exemple, seront toujours des Sorciers, quelle que soit la Carrière qu'ils poursuivent actuellement. C'est pour cette raison qu'il est important de garder des traces des anciennes Carrières.

• INTERRUPTION DE CARRIERE •

Une succession de Carrières est appelée *cheminement professionnel*. Certains cheminements professionnels sont totalement linéaires ainsi, par exemple, la seule manière de devenir Sorcier, Niveau 4 consiste à passer par un apprentissage, puis par les Niveaux 1, 2 et 3 de Sorcier.
Il est possible d'interrompre un cheminement linéaire et de le reprendre par la suite. Un Sorcier Niveau 1, par exemple, pourra toujours entamer une Carrière de Sorcier Niveau 2, même après avoir poursuivi des Carrières d'Escroc, Voleur de bétail et Mercenaire dans l'intervalle.

Les personnages ayant remplis leur Plan de carrière du moment, mais manquant des points d'Expérience nécessaires pour revenir sur un ancien cheminement sont, en quelque sorte, "entre deux carrières", s'efforçant de retrouver lentement les automatismes de l'ancien apprentissage qu'ils ont suivi.

• CARRIERES DE TRANSIT •

Il arrive parfois que des personnages aient la possibilité de s'engager dans une Carrière qui ne leur rapporte ni Promotion ni Compétence supplémentaires mais qui propose un Débouché qu'ils souhaitent suivre. Ces personnages peuvent alors embrasser cette Carrière, y accumuler les points d'Expérience nécessaires et passer ensuite à la suivante.

• CREATION DE PERSONNAGES EXPERIMENTES •

Les personnages passeront par différentes Carrières dans leurs vies aventureuses. Ils pourront alors être désignés sous le vocable de "personnages à 2 carrières", "personnages à 3 carrières", etc. Quelquefois, le MJ pourra souhaiter générer des PNJ expérimentés qui sont déjà passés par plus d'une Carrière.

Pour ce faire, créez le personnage de façon normale, mais considérez qu'il a achevé toutes les Carrières voulues, en remplissant son Profil en conséquence et en lui attribuant les nouvelles Compétences et Dotations appropriées.
Vous pourrez alors donner au personnage tout l'argent et tous les objets supplémentaires qu'il vous semblera nécessaire.



• RESTRICTIONS DUES A LA RACE ET A L'ALIGNEMENT •

Certaines Carrières ne sont pas accessibles aux personnages présentant un certain Alignement (les personnages Loyaux, par exemple, ont peu de dispositions pour les Carrières de Filous). Le Maître de Jeu doit encourager les joueurs à choisir des Carrières compatibles avec les Alignements et les Races de leurs personnages et l'imposer, si les joueurs refusent de coopérer. Les Tableaux des Carrières de Base reflètent ceci jusqu'à un certain point, mais ces restrictions s'appliquent également aux changements de Carrières.

• COMPETENCES LIBRES •

Les nouvelles Compétences s'acquièrent habituellement avec les nouvelles Carrières mais il est possible, pour un personnage, d'acheter une Compétence qui ne dépend pas de sa Carrière actuelle. C'est la seule façon pour certains personnages de gagner certaines Compétences, notamment pour les Spécialisations d'armes. Il est plus difficile pour un personnage d'acquérir une Compétence en dehors de sa Carrière, mais ce n'est pas impossible.

Une seule Compétence libre peut être apprise à la fois. Ces Compétences ne sont pas disponibles à la simple demande de l'intéressé et le joueur devra expliquer la manière dont compte s'y prendre son personnage pour l'acquérir.
Pour la plupart des Compétences, c'est une simple question de pratique, encore que cela nécessite souvent l'acquisition d'un certain matériel. Pour acquérir la Compétence Spécialisation au Pistolet, par exemple, le personnage devra se procurer un pistolet, de la poudre et des balles.
Dans d'autres cas, le personnage aura à trouver un professeur (pour apprendre à lire et à écrire par exemple, ou pour apprendre une langue étrangère). Si des ouvrages ou une instruction spécifique sont nécessaires pour l'obtention de la Compétence, le personnage devra trouver le moyen de se les procurer, peut être en augmentant ses dépenses.
Beaucoup de Compétences, telles que la Vision Nocturne, sont des aptitudes naturelles qu'il serait difficile d'apprendre par la suite. Mais il est toujours possible que le personnage ait de telles aptitudes à l'état latent, qui se révèlent à la longue par la pratique et l'exercice. Le personnage devra mettre au point une série d'exercices ou un régime spécial qui, de nouveau, augmentera ses dépenses.
Les Compétences qui affectent le Profil du personnage, comme Course à pied, Force ou Résistance Accrues, ne peuvent pas être apprises librement. Elles pourront seulement être achetées dans une Carrière qui le prévoit.
Une fois qu'il est établi que le personnage peut et est en train d'apprendre une Compétence, le joueur doit encore réussir à l'obtenir. Ceci ne peut se tenter qu'une seule fois par semaine (en temps de jeu) et seulement entre les aventures.

Le joueur doit d'abord débourser 100 PE, et faire un Test sous l'Intelligence de son personnage. Si le Test est réussi, le personnage a parfaitement assimilé la Compétence et le joueur peut la rajouter sur sa feuille. Un échec indique que le personnage n'a pas compris, ni appris, la Compétence et les PE dépensés sont définitivement perdus ; Le personnage pourra réessayer d'obtenir cette Compétence plus tard s'il le désire (et selon la même procédure).

• EXPERIENCE ET SORTILEGES •

Les personnages disposant de la Compétence Incantations peuvent apprendre des sorts appropriés à leurs niveaux et à leurs Carrières. La procédure est expliquée en détails dans la section sur la **Magie**.

• ACHEVEMENT DE LA CARRIERE •

La Carrière de base du Personnage-Joueur, déterminée aléatoirement à sa création, est sa Carrière initiale ; celle que le personnage suivait avant de devenir aventurier. Quand il a fini de remplir tout son Plan de Carrière, le personnage peut considérer avoir achevé sa Carrière. Tout cela pour dire qu'à un certain moment, le personnage peut arriver à un point où continuer une Carrière ne lui soit plus profitable (en termes de jeu).

Une fois que toutes les Promotions et toutes les Compétences disponibles ont été achetées, on dit que le personnage a achevé sa Carrière et il peut alors choisir l'un des Débouchés proposés (cf. *Changement de Carrière*, ci-dessus). Cette nouvelle carrière peut être une Carrière Avancée, ou une autre Carrière de Base, mais la procédure régulière reste la même dans les deux cas. Toutefois, puisque le personnage est maintenant un aventurier, il n'exerce pas ses activités professionnelles comme tout un chacun. Après la toute première Carrière (initiale), chaque nouvelle Carrière -de Base ou Avancée- que le personnage suivra peut être considérée comme une Carrière d'Aventurier.

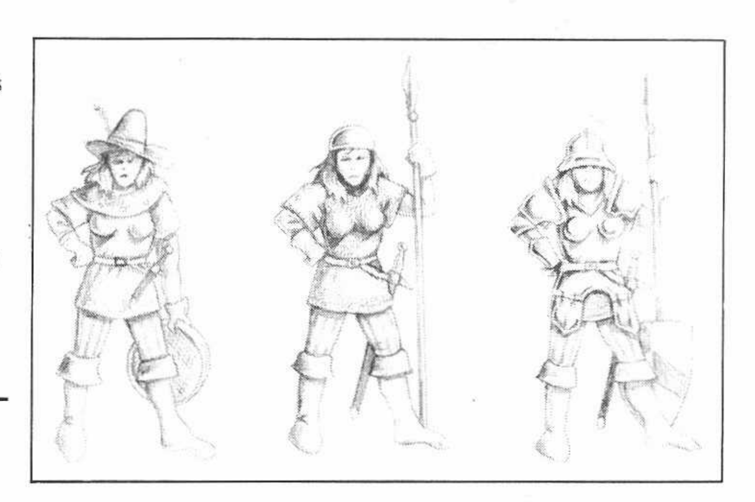
• CARRIERES D'AVENTURIER •

Prenons un exemple : Ingrid est un personnage qui exerce la profession de Prospecteur. Cette Carrière initiale est celle qu'elle laisse derrière elle en entamant sa carrière d'aventurière. Entre ses aventures, elle dispose d'un certain temps libre qu'elle peut employer à rechercher certains métaux précieux dans les contrées sauvages du Vieux Monde, bien que la majeure partie de son temps, elle soit engagée dans un combat contre les incursions du Chaos et -soyons optimistes- mène une vie des plus excitantes et des plus profitables en même temps.

La Carrière de Prospecteur autorise 8 Promotions. A tout moment, néanmoins, Ingrid peut entamer une seconde Carrière. Après avoir examiné les Débouchés, le joueur décide qu'Ingrid deviendra Eclaireur. Cette Carrière Avancée correspond mieux à son style de vie ; ce n'est pas une obligation qu'elle devra remplir tout le temps, mais elle pourra ainsi pratiquer entre deux aventures. Elle part à la recherche d'une personne qui puisse lui inculquer les rudiments du métier et se met en quête des Dotations requises. Son nouveau Plan de carrière comporte 12 Promotions qu'elle n'a pas pu prendre comme Prospecteur et ce nouveau métier va l'occuper pour quelque temps. Aussitôt qu'elle aura acheté ou trouvé ses Dotations -et proposé ses services- elle pourra être considérée comme un Eclaireur à part entière.

Plus tard Ingrid devient Mercenaire. Cette Carrière de Base ne lui autorise aucune Promotion qu'elle n'ait déjà, mais lui permet d'acheter des Compétences supplémentaires. Cette position va également lui permettre de passer Sergent-Mercenaire, puis Capitaine-Mercenaire. Chaque fois qu'elle recherchera ses nouvelles Dotations, s'imprégnera de son nouveau rôle, et commencera à remplir son nouveau Plan de carrière, on considérera qu'elle assume pleinement son nouveau métier.

Quand un personnage Achève ou Abandonne une Carrière et que son joueur exprime le désir de lui en faire commencer une autre, le MJ devra s'assurer que tous les Débouchés correspondants sont disponibles, selon les circonstances du moment.



Il est extrêmement rare qu'une Carrière de Base ne soit pas accessible comme carrière d'aventurier ; le MJ peut exiger des joueurs de réussir un Test d'Embauche pour certaines Carrières, comme Garde-chasse pour laquelle l'avis d'un employeur est prépondérant. Les Carrières Avancées sont, pour la plupart, des professions indépendantes ou libérales et le Maître de Jeu devra décider s'il existe une demande pour ce genre de travail. La description de la Carrière l'aidera dans sa décision.

Les personnages ne sont pas obligés de quitter leurs Carrières dès qu'ils ont complété toutes leurs Promotions ; ils peuvent acheter des Compétences Libres avec leurs Points d'Expérience, ou les économiser.
Les PNJ peuvent exercer une Carrière Avancée et avoir suivi de nombreuses Carrières, tout comme les Personnages-Joueurs. Sur le Vieux Monde, rares sont les ambitieux et beaucoup restent Pêcheurs, Charpentiers ou Mendiants durant leur vie entière.

• LES CARRIERES AVANCEES •

Certaines Carrières ne sont pas accessibles au commun des Occidentaux, car elles sous-entendent un style de vie indépendant et aventureux. Ces Carrières Avancées ne sont pas non plus accessible aux Personnages-Joueurs nouvellement créés, mais elles peuvent être atteintes après avoir Achevé une Carrière de Base.

Certaines Carrières Avancées n'offrent pas de nouveaux Débouchés ; les joueurs qui souhaitent continuer à développer leurs personnages après ces Carrières devront reprendre une nouvelle Carrière de Base, comme cela est précisé dans le *Changement de Carrière.*

• LISTE DES CARRIERES AVANCEES •

1. Alchimiste
2. Assassin
3. Avoué
4. Bandit de grand chemin
5. Bourreau
6. Capitaine de navire
7. Capitaine-Mercenaire
8. Champion de Justice
9. Charlatan
10. Chef-Balistaire
11. Chef-Canonnier
12. Chef-Rebelle
13. Chef-Sapeur
14. Chevalier errant
15. Clerc
16. Démagogue
17. Druide
18. Duelliste
19. Eclaireur
20. Erudit
21. Espion
22. Explorateur
23. Faussaire
24. Faux-monnayeur
25. Franc-archer
26. Maître-Artisan
27. Marchand
28. Marchand d'esclaves
29. Massacreur de géants
30. Médecin
31. Navigateur
32. Racketteur
33. Receleur
34. Répurgateur
35. Sorcier
    - Démoniste
    - Elémentaliste
    - Illusionniste
    - Nécromant
36. Templier

• ALCHIMISTE •



Les Alchimistes étudient la branche de la magie ou de la science qui traite de la matière et de ses propriétés. Ce sont des experts dans la préparation de composants chimiques et la reconnaissance de minerais. Les Alchimistes sont d'un grand secours pour tous ceux qui travaillent le métal et ils sont capables de préparer le mélange détonant pour les armes à poudre ; si le personnage a acquis la Compétence Chimie.
Nombreux sont les Alchimistes, pourtant, qui considèrent comme dégradant le fait d'utiliser leurs talents à des fins aussi matérielles et qui consacrent leur vie à la recherche. Trouver comment transmuter le vil métal en or en est un exemple notoire, bien que toutes les recherches en ce sens se soient révélées à ce jour infructueuses.

Les Alchimistes sont également capables d'utiliser la magie, quoique leurs talents dans ce domaine soient moindres que ceux d'un Sorcier de même niveau.
Ceux qui postulent au titre d'Alchimiste devront d'abord Achever la Carrière de Base d'Apprenti Alchimiste - c.-à-d. avoir pris toutes les Promotions et les Compétences proposées. Des détails supplémentaires sur les Alchimistes, y compris sur les Plans de Carrière et les Compétences, sont dispensés dans la section sur la **Magie**.

• ASSASSIN •



Les Assassins sont des tueurs à gages, des professionnels consciencieux et d'excellents combattants. Ils sont experts dans le maniement d'une grande variété d'armes et leur niveau d'entraînement se situe bien au dessus de celui de la majorité des Guerriers, Brigands et autres tueurs à la manque. Ils sont très habiles, également, à l'utilisation de poisons et la construction de pièges. Ces talents leur permettent de se louer au plus offrant et il arrive qu'un même Assassin soit engagé par deux partis opposés pour éliminer leurs deux chefs adverses respectifs. Dans le Vieux Monde, l'Assassin est l'arme la plus efficace en cas de conflit, utilisée indistinctement par les grandes familles, les gouvernements et les temples.

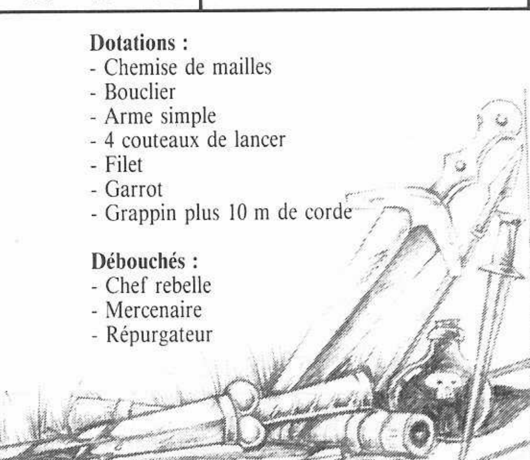
Plan de Carrière

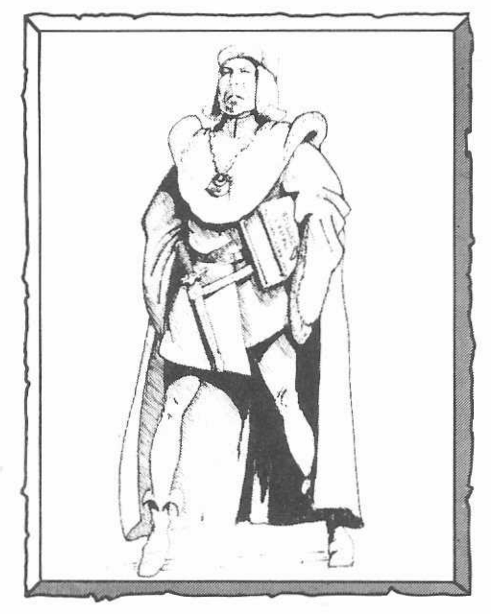
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+30	+1	+1	+6	+30	+3	+30	+20	+20	+20	+20	+20

Compétences :
- Adresse au tir
- Camouflage rural
- Camouflage urbain
- Déguisement
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Escalade
- Filature
- Préparation de poisons
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes à 2 mains
- Spécialisation - Armes de jet
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Armes de poing
- Spécialisation - Lasso
- Spécialisation - Sarbacane

Dotations :
- Chemise de mailles
- Bouclier
- Arme simple
- 4 couteaux de lancer
- Filet
- Garrot
- Grappin plus 10 m de corde

Débouchés :
- Chef rebelle
- Mercenaire
- Répurgateur





• AVOUE •

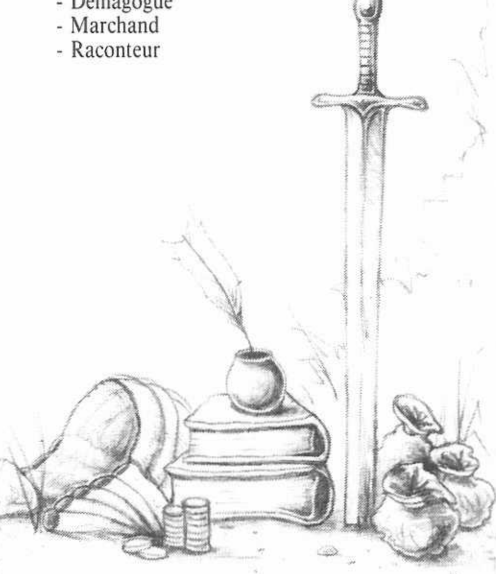
Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
				+1	+2	+10		+10	+30	+40	+30	+30	+10

Les Avoués étudient longuement les procédés judiciaires dans le Vieux Monde et, d'une façon générale, tous les systèmes de lois. Ce sont des juristes professionnels qui occupent une place élevée dans la société et qui jouissent -généralement- d'une excellente réputation. C'est d'ailleurs cette réputation qui constitue leur principale richesse : la leur, en tant que juriste, mais aussi celle de leur ville et de son système de législation. C'est encore elle qui leur apporte un afflux constant de clients -et donc de revenus- aussi peu d'avoués prennent-ils le risque de traiter des affaires qu'ils ne sont pas sûrs de gagner. Toutefois il arrive que certains jeunes Avoués veuillent se charger d'affaires inhabituelles, susceptibles d'attirer l'attention de l'opinion publique, car de telles victoires augmentent terriblement leur réputation ainsi que leur position sociale et professionnelle. Bien que les régimes de lois différent de ville en ville, et de région en région, ils ont de nombreuses similitudes ; un Avoué compétent sera à même de venir à bout d'un système qui ne lui est pas familier après quelques recherches.

Compétences :
- Alphabétisation
- Eloquence
- Etiquette
- Langage secret - Classique
- Législations
- Pictographie - Juriste

Dotations :
- Perruque et robe de magistrat
- Arme simple
- 10D6 Couronnes d'or

Débouchés :
- Démagogue
- Marchand
- Raconteur





• BANDIT DE GRAND CHEMIN •

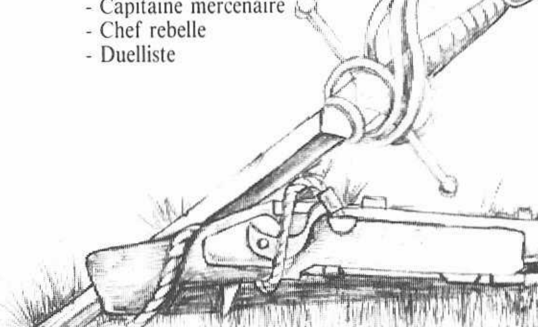
Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1	+1	+2	+40	+1	+30		+20	+20	+20	+30

Les Bandits de grand chemin gagnent leur vie en arrêtant et dévalisant les voitures qui empruntent les routes du Vieux Monde. Ils sont différents des simples détrousseurs, mais peu s'en faut. Les Bandits de grand chemin opèrent avec style ; ils appartiennent à ce que l'on peut appeler la noblesse des voleurs. Même en pleine besogne, ils sont toujours impeccablement vêtus et, dans beaucoup de régions, ils rivalisent entre eux ; c'est à celui qui s'habillera le plus richement, ou qui attaquera le plus de carrosses. Ils affectionnent les manteaux amples sur une chemise blanche à jabots (en soie, naturellement) et portent de grands tricornes surmontés d'au moins une grande plume bariolée. Leurs masques sont simples mais élégants, du style de ceux que l'on porte dans les bals costumés ; le summum de la mode consiste à ce que le masque et le contour des yeux soient bordés de feuilles argentées ou dorées.

Compétences :
- Acrobatie équestre
- Adresse au tir
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Equitation - Cheval
- Etiquette
- Evaluation
- Sens de la répartie
- Soins des animaux - Cheval
- Spécialisation - Escrime
- Spécialisation - Pistolet

Dotations :
- Vêtements (de qualité excellente, comme décrits ci-dessus)
- Masque
- Arme simple
- Paire de pistolets avec poudre et munitions pour 20 coups
- Cheval, sellé et harnaché

Débouchés :
- Capitaine mercenaire
- Chef rebelle
- Duelliste



• BOURREAU •



Les bourreaux sévissent, pour la plupart, dans les donjons où ils acquièrent quelques une des habitudes les moins plaisantes des Geoliers. Ils tendent toutefois a se montrer un peu plus propres et un peu moins corruptibles, mais la différence est souvent infime. Le Bourreau est un expert dans les interrogatoires avec utilisation de la force et sait comment causer une grande souffrance qui ne laisse que très peu de traces. Certains Bourreaux particulièrement qualifiés peuvent même acquérir des connaissances limitées en médecine, pour maintenir leur victime en vie jusqu'à ce qu'ils en aient fini avec elle.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+2		+4	+10		+10	+10	+10	+10	+20	

Compétences :
- Spécialisation - Armes articulées
- Torture
- Traumatologie

Dotations :
- 1D10 couteaux, fouets, et fers

Débouchés :
- Chef rebelle
- Racketteur
- Voleur

• CAPITAINE DE NAVIRE •



Il n'existe que deux voies pour parvenir à la fonction de Capitaine - soit Achever entièrement la Carrière de Navigateur (en prenant toutes les Promotions et Compétences), soit passer par le grade de Matelot (cf. *Carrières de Base*) puis Officier en Second (en prenant toutes les Promotions et Compétences dans ce dernier cas).

Plan de Carrière : Capitaine de Navire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+20	+1	+1	+6	+20	+2	+30	+30	+20	+30	+20	+30

Devenir **Capitaine** nécessite un état d'esprit bien particulier. Ils doivent avoir une passion des voyages très forte, couplée d'une foi ardente en ce qu'ils font. Qui oserait, en effet, se risquer à commander une bande d'ivrognes, capables bien souvent d'une seule chose : rendre responsable leur Capitaine de tous leurs maux, du mauvais temps jusqu'aux épidémies de scorbut ?
Quant à ceux qui survivent aux mutineries, aux attaques de pirates et aux terribles tempêtes qui sévissent sur les océans, ils peuvent trouver leur métier lucratif. Il y a toujours de la demande pour transporter des marchandises et le Capitaine sait habituellement dans quel port il faut se rendre pour tirer un profit maximum de la cargaison. Mais tous les Capitaines ne vivent pas de négoce, nombreux sont ceux qui préfèrent prendre les marchandises par la force à ceux qui ne sont pas en état de se défendre. Pirates, Flibustiers ou Corsaires - ils ont de nombreux noms, mais ce sont tous des meurtriers sanguinaires qui attaquent les navires de commerce, s'emparent de leur cargaison et jettent aux requins, ou enrôlent de force, tout homme d'équipage ou passager qui ne peut être vendu comme esclave. Dans ces conditions, il n'est pas surprenant que, dans la plupart des pays, la peine encourue pour piraterie soit la mort.

Compétences :
- Construction Navale
- Coups puissants
- Dressage - Perroquet ou singe
- Langue étrangère
- Numismatique
- Spécialisation - Escrime

Dotations :
- Veste en cuir
- Rapière
- Navire et équipage (25% des parts d'un navire de commerce ou de guerre)
- Télescope

Débouchés :
- Explorateur
- Pilote

Les **Officiers en second,** comme leur nom l'indique, sont les commandants en second, à bord, après le Capitaine. Bien qu'ils aient l'avantage de pouvoir commander la manœuvre dans un coup de vent de force 9 plutôt que de l'exécuter eux-mêmes, le fait que les Seconds doivent s'assurer que les ordres du Capitaine soient bien exécutés, ne les rend pas vraiment sympathiques aux yeux de l'équipage. Un Officier en second se doit d'être ferme pour gagner le respect de l'équipage. En cas de mutinerie, le Second impopulaire sera également second à passer la planche après le Capitaine.

Il n'est pas surprenant d'entendre les Seconds raconter des légendes incroyables et essayer de se surpasser les uns les autres avec des histoires sur le grand Kraken, les serpents de mer, les sirènes et bien d'autres mythes. Certaines de ces légendes peuvent être véridiques, mais beaucoup ont été quelque peu modifiées au fil des auditoires. La majorité sont presque entièrement fictives.

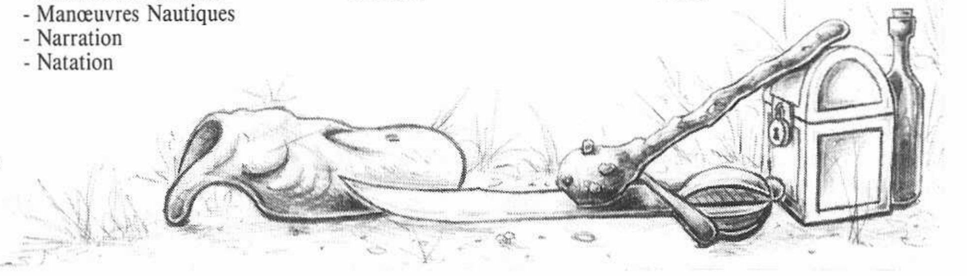
Plan de Carrière : Officier en Second

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+10	+1	+1	+4	+10	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Compétences :
- Bagarre
- Construction Navale
- Endurance à l'alcool
- Manœuvres Nautiques
- Narration
- Natation

Dotations :
- Veste en Cuir
- Coutelas
- Gourdin

Débouchés :
- Capitaine de Navire
- Navigateur
- Pilote



• CAPITAINE-MERCENAIRE •



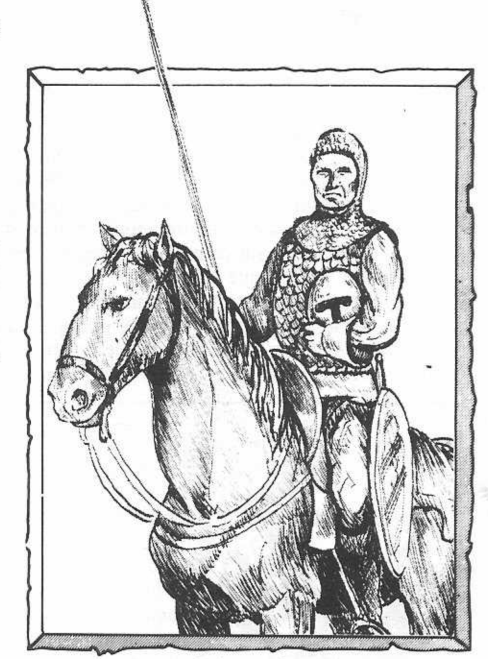
Les membres des corps militaires - Soldats, Mercenaires, Miliciens, Combattants embarqués ou Gardes - qui montrent une certaine aptitude au commandement décident souvent, à un moment donné, de se servir de leur réputation pour faire une carrière de chef. La seule façon d'accéder au titre de Capitaine Mercenaire consiste à Achever la Carrière de Sergent (prendre toutes les Promotions et Compétences) et payer 100 PE. Un personnage Sergent peut choisir un autre débouché, sans avoir achevé sa Carrière, à tout moment.

Plan de Carrière : Sergent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Les Capitaines sont généralement sous les ordres de Chevaliers ou Gentilshommes incompétents, situation qu'ils acceptent difficilement. Ils préfèrent souvent la compagnie de leurs hommes à celle, reluisante et imposante, de ces messieurs de la noblesse ; ils ont plus de respect pour l'expérience et l'efficacité, que pour la position sociale.

Compétences (Sergent) :
- Bagarre
- Coups assommants
- Coups puissants
- Endurance à l'alcool
- Jeu
- Langage secret - jargon des batailles



Plan de Carrière : Capitaine

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+30	+2	+2	+6	+20	+2	+10	+40	+10	+30	+10	+20

Compétences : (Capitaine)
- Coups précis
- Désarmement
- Equitation - Cheval
- Esquive
- Héraldique
- Spécialisation - Armes à 2 mains
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Lance de cavalerie

Dotations :
- Chemise de mailles
- Cagoule et jambières de mailles (sauf pour les Miliciens et Combattants embarqués)
- Casque
- Bouclier
- Lance (Cavalerie seulement)
- Cheval de guerre, sellé et harnaché (Cavalerie seulement)

Débouchés :
- Champion de justice
- Chasseur de primes
- Chef rebelle
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier
- Chevalier errant (Capitaine de Cavalerie seulement)
- Explorateur (Capitaine seulement)
- Joueur professionnel
- Spadassin

• CHAMPION DE JUSTICE •



Plan de Carrière

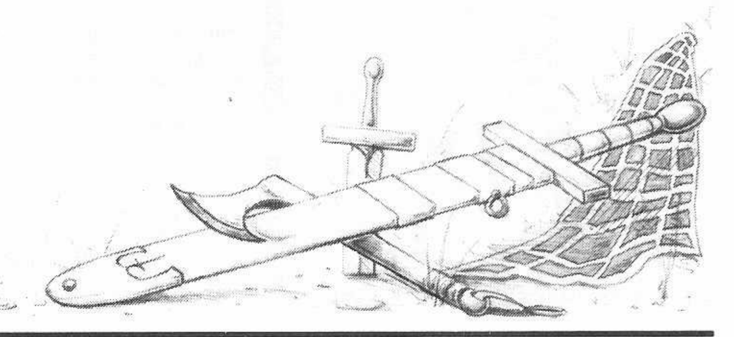
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+40		+1	+1	+6	+20	+2	+10		+10	+10		

Un peu partout dans le Vieux Monde, les combats judiciaires (ou jugements des dieux) sont reconnus comme une procédure légale et légitime. Dans de tels combats, l'accusé doit se mesurer contre un Champion de justice. Ces combattants professionnels excellent à ce travail, car ils tiennent avant tout à rester en vie. Ce sont des experts dans le maniement de nombreuses armes ; certains décrets définissent le type d'arme à utiliser selon le cas, et parfois le choix incombe au défendeur. Un défendeur Gentilhomme ou fortuné peut engager un Champion de justice qui combattra en son nom, et ceux qui en ont les moyens emploient un Champion en permanence.

Compétences :
- Coups puissants
- Esquive
- Spécialisation - Armes à 2 mains
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Armes de poing
- Spécialisation - Escrime
- Spécialisation - Filet
- Spécialisation - Lasso

Dotations :
- Crochet
- Epée
- Epée à 2 mains
- Filet
- Fléau d'armes
- Hache de bataille
- Main-gauche
- Rapière
- Rondache
- Corde - 10 m

Débouchés :
- Assassin
- Capitaine-mercenaire
- Duelliste
- Répurgateur
- Templier



• CHARLATAN •



Le Charlatan est un roublard ; un baratineur ingénieux capable de convaincre n'importe qui, sur à peu près n'importe quoi. Même les gens les mieux informés pourront s'y laisser prendre ; croire que cette bouteille contient un nouveau médicament-miracle qui les guérira de toutes leurs maux, ou que contre une ridicule somme d'argent, leur maison sera enfin débarrassée définitivement de la vermine qui l'infeste. Il n'est nul besoin de le dire, le Charlatan allie une langue bien pendue à un charme naturel ; mais la faculté de jauger un auditoire -pour évaluer sa crédibilité et anticiper sur ce qu'il veut entendre- reste sans conteste sa meilleure arme.

Les Charlatans se déguisent fréquemment - non pas pour dissimuler leur véritable identité, mais pour se présenter de la façon la plus acceptable devant leur auditoire. Ainsi un Charlatan revêtira les attributs d'un Médecin pour vendre ses médecines miraculeuses, ou se fera passer pour un Maître-Artisan, Alchimiste ou Sorcier afin de donner à ses produits douteux une apparence plus authentique. Tandis que la plupart des Charlatans gagnent leur vie en écoulant de grandes quantités de marchandises bon marché (à l'achat du moins), certains se spécialisent dans la vente de ponts et autres monuments.

Plan de Carrière

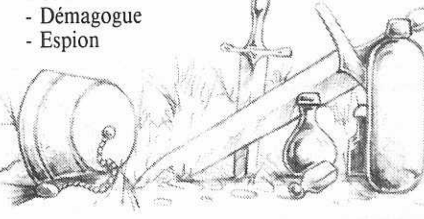
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10		+1	+4	+20		+20	+20	+20	+20	+20	+30

Compétences :
- Baratin
- Charisme
- Déguisement
- Eloquence
- Escamotage
- Evaluation
- Imitation
- Séduction
- Sens de la répartie

Dotations :
- Vêtements ordinaires
- Vêtements de qualité
- Assortiment de 1D6 chapeaux
- Arme simple
- Décorations militaires (factices)
- Diplômes (contrefaits)
- Assortiment de 1D6 fioles d'eau colorée
- Assortiment de 1D6 fioles de poudre colorée

Débouchés :
- Démagogue
- Espion





• CHEF REBELLE •



Les Hors-la-loi méritants se mettent à la tête de leur propre bande et ils deviennent des Chefs rebelles réputés. Comme tels, ils ont le droit au meilleur équipement et choisissent en priorité parmi le butin provenant des diverses rapines.

Après les avantages du Chef, viennent ses responsabilités ; le Chef est responsable du bien-être de ses hommes et, s'ils ne sont pas satisfaits de lui pour une quelconque raison, ils pourraient lui apprendre leur contrariété d'une manière définitive. Nombreux sont ceux qui convoitent sa place, dans la bande. Et bien sûr, alors que ses hommes capturés par les autorités, seront pendus haut et court, le Chef, quant à lui, aura droit à une fin moins expéditive et plus recherchée. A cause de toutes ces difficultés, auxquelles ils doivent faire face, certains Chefs rebelles cherchent à se retirer et peut-être à gagner leur vie plus honnêtement. Cette décision comporte néanmoins certains risques car les Hors-la-loi considéreront certainement la désertion de leur Chef comme sa dernière trahison.

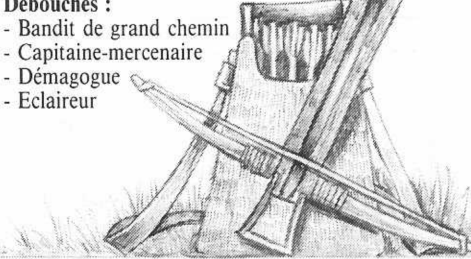
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+30	+1	+3	+5	+20	+2	+10	+30	+10	+10		+10

Compétences :
- Equitation - Cheval
- Identification des plantes
- Langage secret - jargon des batailles
- Langage secret - jargon des voleurs
- Pistage

Dotations :
- Chemise de mailles
- Arc ou arbalète avec munitions
- Cheval
- 1D6 comparses - hors-la-loi PNJ

Débouchés :
- Bandit de grand chemin
- Capitaine-mercenaire
- Démagogue
- Eclaireur



• CHEF-BALISTAIRE •



Plan de Carrière

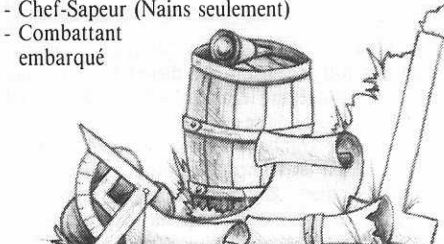
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+20	+1	+1	+2	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Le Chef-Balistaire est un militaire spécialiste chargé de superviser l'élaboration, le transport et l'utilisation des balistes. Cette carrière regroupe à la fois la maîtrise des engins lanceurs de traits et de pierres, mais pas les canons ni les bombardes - voir *Chef-Canonnier*. Le Chef-Balistaire dirige les servants d'une baliste (ce sont généralement des Soldats ou des Miliciens) et leur donne ses instructions concernant le chargement et le tir. Les Chefs-Balistaires peuvent commander un engin balistique pour chaque dix points de leur score en Initiative.

Compétences :
- Spécialisation - Arbalète géante
- Spécialisation - Catapulte
- Technologie
- Travail du bois

Dotations :
- Tables de références balistiques

Débouchés :
- Capitaine-mercenaire
- Chef-Canonnier
- Chef-Sapeur (Nains seulement)
- Combattant embarqué



• CHEF-CANONNIER •

Les Chefs-Canonniers sont des militaires spécialisés dans l'emploi des bombardes. Après avoir passé de longues périodes à utiliser ces armes bruyantes, instables et le plus souvent dangereuses, beaucoup de Chefs-Canonniers sont un peu durs d'oreille et quelque peu excentriques ; mais ils trouvent facilement à s'employer dans les armées du Vieux Monde. Un Chef-Canonnier commande le chargement et le tir des canons, à une équipe de servants, le plus souvent de simples Soldats totalement incompétents. Un Chef-Canonnier peut superviser un canon pour chaque tranche de dix points de son score en Initiative.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+20	+1	+1	+2	+20		+10	+30	+10	+20	+10	+10

Compétences :
- Conduite d'attelage
- Spécialisation - Bombarde
- Spécialisation - Explosifs
- Spécialisation - Pistolet
- Spécialisation - Tromblon
- Technologie

Dotations :
- Tables de références balistiques

Débouchés:
- Capitaine-mercenaire
- Chef-Balistaire
- Combattant embarqué

• CHEF-SAPEUR •



Les Chefs-Sapeurs sont des ingénieurs militaires, compétents dans plusieurs domaines, tels que la fabrication d'explosifs, la conception de pièces d'artillerie et la direction de machines de siège (qu'ils assurent presque comme un Chef-Balistaire). Mais leur spécialité reste l'excavation de galeries, généralement pour pénétrer à l'intérieur des fortifications ennemies. Les services des Chefs-Sapeurs Nains sont très recherchés par les armées de tous les pays et certaines unités de Mercenaires Nains renommées sont constituées exclusivement de Sapeurs.

Plan de Carrière

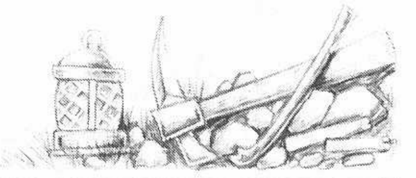
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+2			+10	+20	+10	+10		

Les Chefs-Sapeurs opérants pour une armée Naine font toujours partie de la Guilde des Engingneurs Nains (cf. *Carrières de base - Engingneur*), alors que les unités de Mercenaires engagés dans des troupes non-Naines n'en sont pas obligatoirement membres.

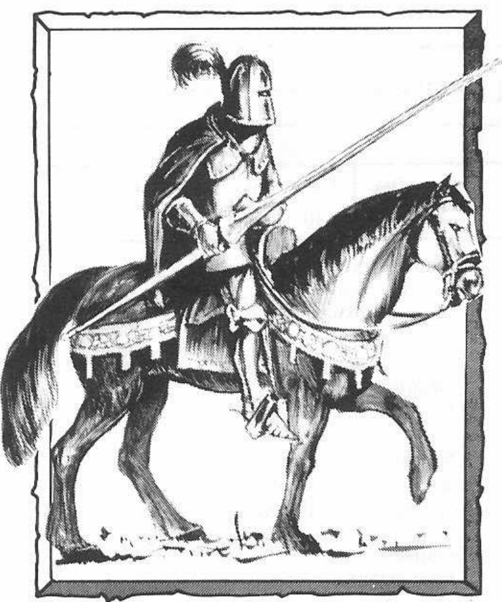
Compétences :
- Spécialisation - Catapulte
- Spécialisation - Explosifs
- Technologie
- Travail du bois

Dotations :
- Gilet en cuir
- Chandelles
- Barre de levier
- Pic

Débouchés :
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier
- Combattant des tunnels
- Engingneur
- Mercenaire



• CHEVALIER ERRANT •



Tout comme les Guerriers de basse extraction se font Mercenaires, les Ecuyers ou les Gentilshommes peuvent louer leurs services en devenant Chevaliers errants. Les Chevaliers errants sont, généralement, soit des nobles en titre qui ont un goût prononcé pour l'aventure, soit des cavaliers expérimentés de condition plus modeste qui s'engagent à charger en première ligne dans les batailles. Les considérations financières prennent le pas sur celles de l'honneur et de la chevalerie et beaucoup de Chevaliers errants, en manque d'emploi, peuvent même se conduire comme de vulgaires Spadassins, en s'établissant à l'extrémité d'un pont ou en bloquant l'accès d'une route et en provoquant au combat tout voyageur armé qui veut forcer le passage, et ainsi de le déposséder de ses biens.

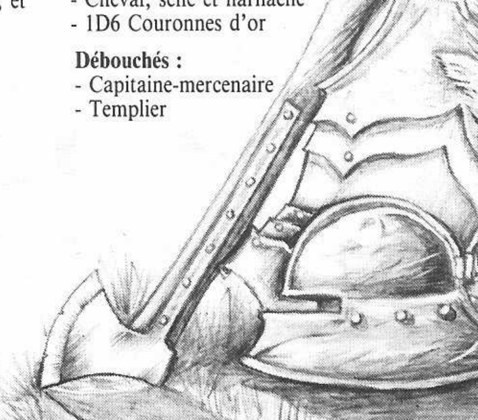
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30		+3	+1	+4	+20	+2		+30	+10	+30		+10

Compétences :
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Equitation - Cheval
- Esquive
- Etiquette
- Héraldique
- Langage secret - jargon des batailles
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes à 2 mains
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Lance de cavalerie

Dotations :
- Armure de plates complète
- Bouclier
- Hache de cavalerie ou Morgenstern
- Lance de cavalerie
- Cheval, sellé et harnaché
- 1D6 Couronnes d'or

Débouchés :
- Capitaine-mercenaire
- Templier



• CLERC •



Les Clercs sont les ecclésiastiques du Vieux Monde, investis par leurs églises du pouvoir de diriger les offices religieux et de pourvoir aux besoins spirituels de leurs fidèles. C'est pour exercer ces fonctions, que l'on autorise les Clercs à accéder aux dieux par le biais de la prière, ainsi qu'à un certain nombre de pouvoirs magiques. Ces pouvoirs sont la conséquence de la dévotion portée par le Clerc à son dieu, plutôt que de ses connaissances et de la force de sa volonté. Avant de devenir Clerc, le personnage devra d'abord achever sa Carrière de Base d'Initié. Puisque les sortilèges du Clerc dépendent avant tout de son dieu, les personnages ne passeront pas automatiquement du titre d'Initié à celui de Clerc niveau 1.
Quand la carrière d'Initié sera achevée, ils devront accumuler les 100 points d'Expérience nécessaires à la reconversion, avant de se rendre au temple de leur dieu et d'y prier pour leur évolution (et d'échanger les 100 PE contre un jet de dés sur la *Table d'Avancement des Clercs*). Pour de plus amples informations à propos des Clercs et de leurs religions, veuillez compulser les sections **Magie** et **Religions et Croyances.**

• DEMAGOGUE •

Les Démagogues sont des Agitateurs populaires, considérés comme les chefs de file ou les champions de causes particulières. Ce sont des personnages subtils et très compétents, capables de soulever de grandes passions dans l'opinion publique. Ils sont plus susceptibles d'attirer l'attention des autorités.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10		+1	+3	+20	+1		+30	+10	+20	+20	+40

Compétences :
- Alphabétisation
- Baratin
- Eloquence

Dotations :
- Veste en cuir
- Arme simple
- Pamphlets

Débouchés :
- Chef rebelle
- Mercenaire

• DRUIDE •



Les Druides sont les disciples de la Foi Antique, une croyance dont les origines remontent à des temps immémoriaux. Leurs rituels sont fortement associés à d'anciens sites, tels que les tumulus et les cercles de pierres, dont la signification a depuis longtemps été oublié des autres.
Avant de devenir Druide, le personnage devra d'abord achever sa Carrière de Base d'Ovate. Puisque les sortilèges du Druide dépendent avant tout de leurs dieux, les personnages ne passeront pas automatiquement du titre d'Ovate à celui de Druide niveau 1. Quand sa carrière d'Ovate sera achevée, le personnage devra accumuler les 100 points d'Expérience nécessaires à sa reconversion, avant de faire appel à ses dieux. Le personnage se rendra sur un lieu sacré et priera pour son évolution - en troquant ses 100 PE contre un jet de dés sur la *Table d'avancement des Druides.*

Pour de plus amples informations à propos des Druides et de la Foi Antique, veuillez vous référez aux sections **Magie** et **Religions et Croyances.**

Note : Seul les Humains peuvent prétendre devenir Druides.

• DUELLISTE •



Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+30	+1	+3	+3	+20	+1		+10	+30	+30	+20	

Les Duellistes sont réputés pour leurs prouesses au combat, que ce soit avec des armes de contact telle une épée, ou avec des armes de trait ou de jet. Les armes favorites du Duelliste sont l'épée d'escrime et le pistolet de duel, une grossière et instable arme à poudre, dont la fâcheuse tendance à exploser inspire peu les gens sensés. Les Duellistes, quand à eux, prennent plaisir à multiplier les risques. Ils suivent un code de conduite très strict. Se battre en duel de la manière la plus conventionnelle est souvent plus important à leurs yeux que la victoire elle même. Les Duellistes ont tendance à traiter le commun des mortels avec arrogance et mépris et ils sont toujours prêts à exiger réparation sur le champ pour tout offense ou insulte, réelle ou imaginaire. La plupart sont des fils de bonne famille qui s'adonnent au duel par plaisir. Du fait de leur activité, ils ne sont pas particulièrement appréciés par les autorités, mais pour l'instant, le duel n'est pas illégal dans la plus grande partie du Vieux Monde et les Duellistes sont protégés par d'archaïques décrets de lois qui n'ont pas été abrogés.

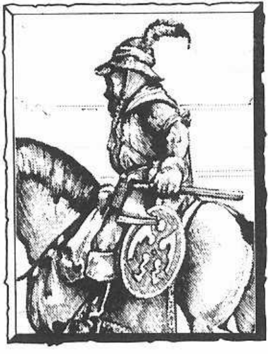


Compétences :
- Adresse au tir
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Etiquette
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Escrime
- Spécialisation - Pistolet

Dotations :
- Epée longue ou rapière
- Main-gauche
- Paire de pistolets de duel avec poudre et munitions pour 10 coups

Débouchés :
- Assassin
- Bandit de grand chemin
- Capitaine-mercenaire

• ECLAIREUR •



Les Eclaireurs louent leurs services à l'armée, aux marchands, voyageurs ou à quiconque est en mesure d'en payer le prix. Leur travail consiste à partir en avant de leurs employeurs, afin d'explorer le terrain et de leur rendre compte de toute activité suspecte ou toute source possible de danger et ceci, avant que tout le groupe ne s'y aventure. Les Eclaireurs sont experts dans l'art de se fondre dans le paysage ; ils parviennent souvent à s'approcher suffisamment près d'une armée pour lire les emblèmes de ses bannières et boucliers sans se faire repérer.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1	+1	+6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	

Dotations :
- Chemise de maille
- Bouclier
- Cheval, sellé et harnaché
- Corde - 10 m

Débouchés :
- Capitaine-mercenaire
- Chasseur de primes
- Chef rebelle
- Explorateur

Compétences :
- Camouflage rural
- Déplacement silencieux (rural)
- Equitation - Cheval
- Langage secret - Forestier
- Orientation
- Pictographie - Eclaireur
- Pistage
- Soins des animaux

• ERUDIT •



De nombreux Lettrés gagnent leur vie en enseignant dans l'une des facultés du Vieux Monde, en se louant comme précepteurs, ou encore en écrivant de doctes traités sur divers sujets. Dans certains cas, l'Erudit peut trouver un protecteur ou un mécène qui finance ses études et ainsi assouvir son penchant pour la science en toute quiétude. Les Erudits ont un intérêt tout personnel pour les connaissances ; ils ne se confinent pas à un seul domaine, mais font des recherches sur tout et rien, selon leur humeur du moment et les opportunités qui se présentent. Bien qu'ils ne soient pas aventureux par nature, beaucoup d'Erudits partent pour de longs voyages en vue de récolter de nouvelles ou précieuses informations, ou de retrouver des connaissances oubliées. Il n'est pas rare de voir un Erudit vivre comme un aventurier pour atteindre des endroits inaccessibles où les autres Lettrés n'ont pas le courage de se rendre.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+30		+10		+30	+10	+30	+10

Compétences :
- Astronomie
- Cartographie
- Connaissance des runes
- Histoire
- Identification des plantes
- Langue étrangère
- Linguistique
- Numismatique
- Sens de la magie

Dotations :
- Arme simple
- Matériel d'écriture
- 5D6 Couronnes d'or

Débouchés :
- Explorateur
- Marchand

• ESPION •



Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20		+1	+4	+20	+1	+20	+10	+20	+40		+20

Les Espions sont utilisés pour recueillir et transmettre des informations secrètement. Ce sont des experts dans l'art de s'infiltrer dans les plus hauts rangs d'une organisation et d'y travailler sans se faire repérer durant des mois et même des années. Certains Espions préfèrent opérer d'une manière plus directe dans des missions spéciales, comme pénétrer dans une maison pour y voler des informations, ou commettre un acte de sabotage. Tous les gouvernements du Vieux Monde emploient des Espions, principalement dans le but de recueillir des renseignements d'ordre militaire sur leurs voisins mais néanmoins rivaux ; les Espions sont aussi engagés, de façon régulière, par les grandes compagnies de Marchands pour des raisons similaires.

Compétences :
- Alphabétisation
- Camouflage urbain
- Comédie
- Corruption
- Crochetage de serrures
- Cryptographie
- Déguisement
- Déplacement silencieux (urbain)
- Escamotage
- Filature
- Fuite
- Linguistique
- Séduction
- Sens de la répartie
- Sixième sens

Dotations :
- Carnet de déchiffrement
- Nécessaire de déguisement
- 1D4 pigeons voyageurs

Débouchés :
- Assassin



• EXPLORATEUR •

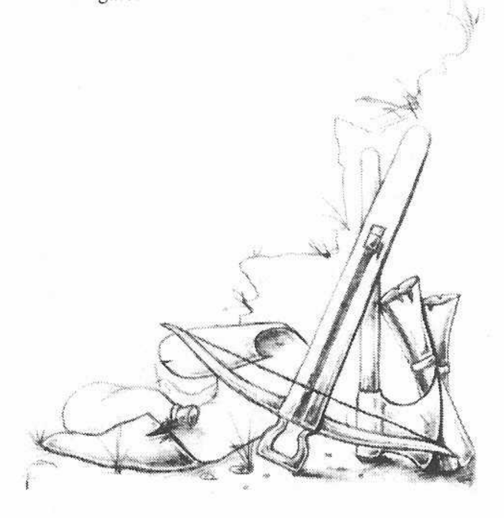
Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1	+1	+6		+1	+20	+20	+30	+20	+20	+20

Les Explorateurs voyagent énormément de par le Vieux Monde, toujours à la recherche de nouveaux produits et de nouveaux emplacements où installer des comptoirs de commerce. Leur travail les conduit souvent à traverser des régions sauvages et inexplorées, ce qui les oblige à s'adjoindre la compagnie de combattants expérimentés autant que de marchands qualifiés.

Compétences :
- Alphabétisation
- Cartographie
- Conduite d'attelage
- Equitation
- Evaluation
- Législations
- Linguistique
- Orientation
- Pistage

Dotations :
- Chemise de mailles
- Bouclier
- Arme simple
- Arc ou arbalète avec munitions
- Cheval, sellé et harnaché
- 1D3 muletiers, avec chacun 1D10 bêtes de somme *ou* un navire marchand armé
- 2D6 mercenaires
- 1D6 cartes
- Argent et marchandises pour 2000 Couronnes

Débouchés :
- Capitaine de navire
- Capitaine-mercenaire
- Espion
- Navigateur





• FAUSSAIRE •

Les Faussaires sont avant tout des artistes. Plutôt que d'élaborer des compositions artistiques de leur crû, ils s'affairent à reproduire divers articles qui se vendront un bon prix, tels que des documents, lettres et sceaux. Ils peuvent imiter n'importe quelle écriture avec une grande précision, à partir d'un échantillon de base et ils sont familiarisés avec une grande variété de documents, encres, sceaux et autres matériels d'écriture.

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1	+1	+3	+10	+1	+40	+10	+30	+30	+20	+20

Compétences :
- Alphabétisation
- Art : peut graver des sceaux, falsifier des documents et imiter une écriture

Dotations :
- Arme simple
- Loupe
- Matériel d'écriture
- Matériel de gravure

Débouchés :
- Faux-monnayeur
- Voleur



• FAUX-MONNAYEUR •

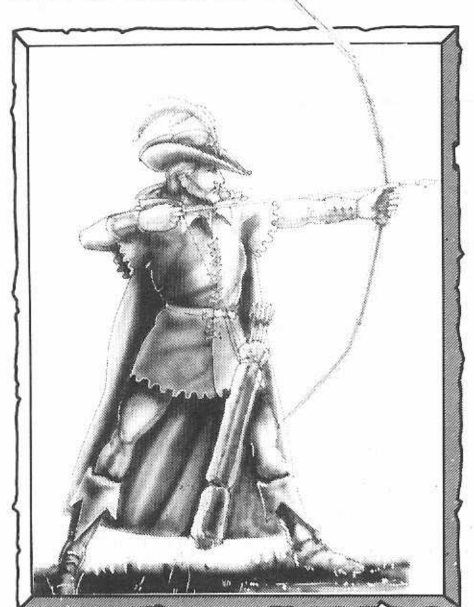
Les Faux-monnayeurs sont des criminels bien plus habiles que leurs modestes confrères, les Rogneurs de monnaie. Au lieu de gratter les pièces de monnaie, ils en fabriquent tout simplement, en faisant fondre quelques vraies pièces et en leur adjoignant de l'or ou de l'argent de mauvaise qualité et, peut-être, un peu de plomb pour donner du poids. Les Faux-monnayeurs fabriquent leurs propres moules, que ce soit en les gravant, ou en prenant l'empreinte de pièces originales.

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1		+3	+20		+20	+10	+10	+10	+10	+10

Compétences :
- Art : gravure sur métal
- Calcul mental
- Métallurgie
- Numismatique

Dotations :
- Matrice de monnaie vierge
- Outillage de ciseleur
- 3D6 Couronnes d'or (fausses)
- 3D6 Couronnes d'or (vraies)

Débouchés :
- Receleur
- Voleur (Général)



• FRANC-ARCHER •

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
		+40	+1	+1	+4	+20	+1	+30	+10	+10	+30	+10	+20

Les Franc-archers sont des professionnels qui participent à des compétitions de tir à l'arc. Certains utilisent d'autres armes neurobalistiques, telle l'arbalète, mais l'arc long est de loin le plus populaire. Les Franc-archers voyagent de tournois en concours et de foire en kermesse, s'inscrivant à chaque compétition, et/ou travaillant presque à la façon des Bateleurs, en défiant les indigènes sur un concours impromptu pour une boisson ou un petit enjeu, ou encore en accomplissant divers enchaînements comme un spectacle forain. Un Franc-archer habile peut vivre correctement en concourant dans les principaux tournois.

Compétences :
- Adresse au tir
- Spécialisation - Arc long

Dotations :
- Veste en cuir
- Arc ou arbalète avec munitions

Débouchés :
- Assassin
- Chef rebelle
- Capitaine Mercenaire



• MAITRE-ARTISAN •

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
			+1	+1	+2	+20		+20	+10		+10	+10	+10

Dotations :
- Outils - correspondants au métier
- 5D6 Couronnes d'or

Débouchés :
Voir ci-après

Le Maître-Artisan est un ouvrier qualifié qui fabrique la plupart des innombrables objets qui accompagnent toute civilisation. La table ci-dessous propose une liste (qui n'a pas la prétention d'être exhaustive) de Maîtres-Artisans parmi les plus courants. Beaucoup de villes ou de régions sont spécialisées dans un artisanat particulier, alors que d'autres pourront abriter un type d'Artisans ou un corps de métier unique en son genre et qui ne se rencontrera nulle part ailleurs dans le Vieux Monde. L'Artisan devra exercer un long apprentissage avant de maîtriser pleinement son art et les services d'un Maître-Artisan compétent sont honorés à leur juste valeur. La plupart des Maîtres-Artisans ont leurs échoppes en ville, où la demande est suffisamment importante pour leur garantir du travail à plein temps. Les Maîtres-Artisans sont toujours membres de la Guilde correspondant à leur métier.

Compétences :
- Conduite d'attelage
- Connaissance des parchemins
- Langage secret - Guilde
- Pictographie - Artisan
- Sens de la magie

METIERS
En supplément des Compétences listées ci-dessus, les Maîtres-Artisans disposeront de Compétences spécialisées relatives à leurs professions, comme le montre la table ci-jointe. Une colonne de dés de pourcentage y a été intégrée pour permettre la détermination aléatoire du métier des Maîtres-Artisans PNJ et des Apprentis Artisans (cf. *Carrières de Base*).

D100	ARTISAN	COMPETENCES	DEBOUCHES
01-05	Armurier	Métallurgie Travail du métal	Soldat
06-10	Brasseur	Fermentation	
11-15	Calligraphe	Art	Explorateur Faussaire
16-20	Chandelon		
21-25	Charpentier	Travail du bois	Engingneur (Nains seulement)
26-30	Charpentier de marine	Construction navale Travail du bois	
31-35	Charron	Travail du bois	
36-40	Cordonnier- Bottier	Confection	
41-45	Forgeron	Travail du métal	
46-50	Graveur	Art	Faussaire Faux-monnayeur
51-55	Imprimeur		Démagogue
56-60	Joaillier	Joaillerie	Marchand
61-65	Maçon	Travail de la pierre	Engingneur (Nains seulement)
66-70	Menuisier	Travail du bois	
71-75	Potier	Art Chimie	
76-80	Tailleur	Confection	
81-85	Tanneur	Chimie	
86-90	Tonnelier	Travail du bois	
91-95	Verrier	Chimie	
96-00	Autre - inventer un métier ou choisissez dans la table		



• MARCHAND •

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+2	+20		+10	+30	+30	+20	+20	+20

Les Marchands gagnent leur vie en faisant le commerce de marchandises. A la différence des Commerçants, ils ne traitent pas directement avec les consommateurs ; ils font plus souvent fonction de "grossistes" que de détaillants. S'intéressant à tout ce qui peut rapporter des bénéfices, les Marchands voyagent énormément pour acheter et acheminer des marchandises. Ils se rendent sur tous les grands marchés urbains, laissant le soin à leurs subalternes de négocier sur les petits marchés et les foires régionales. Les Marchands sont souvent les membres influents et respectés des conseils municipaux ou autres corps dirigeants. La Guilde des Marchands est une organisation puissante régie par ses propres lois. Les Marchands vivent tous dans l'opulence et entretiennent au moins une maison en ville, ainsi que plusieurs entrepôts.

Compétences :
- Alphabétisation
- Calcul mental
- Commerce
- Equitation
- Evaluation
- Langage secret - Guilde
- Langue étrangère
- Numismatique
- Sens de la magie

Dotations :
- Maison
- Entrepôt
- 1D3 scribes
- 1D3 muletiers, avec chacun 1D10 bêtes de somme *ou* 75% de parts d'un navire marchand
- 2500 Couronnes d'or (pour le négoce)

Débouchés :
- Explorateur



• MARCHAND D'ESCLAVES •

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+2		+4	+20			+10		+20	+10	

L'esclavage est le lot subi par des millions de personnes sur le Vieux Monde; il peut revêtir l'apparence du service domestique, des travaux forcés ou du servage aux champs. Il y a beaucoup de formes d'esclavage qui sont illégales, mais le servage est rarement contrôlé dans la plupart des régions. Le Marchand d'esclaves se procure généralement sa marchandise à l'étranger, ou fait le commerce de ceux qui sont trop jeunes ou trop pauvres pour revendiquer leurs droits. Les plus grands marchés aux esclaves sont en Arabie et le sort de ceux qui y sont vendus est des plus misérable. Dans le Vieux Monde, certaines personnes sont asservies par les tribunaux, pour non-paiement de dettes ou délits similaires. De plus, il existait encore, récemment, un commerce florissant de Demi-orques. Les Esclaves du Vieux Monde sont généralement bien traités, travaillant souvent avec des Domestiques rémunérés et partageant leurs conditions de vie.

Compétences :
- Conduite d'attelage
- Coups assommants
- Equitation
- Langue étrangère

Débouchés :
- Capitaine-mercenaire
- Chef rebelle
- Matelot

Dotations :
- Arme simple
- Cheval d'attelage et charrette
- Cheval, sellé et harnaché
- Corde - 10 m
- 1D4 paires de menottes



• MASSACREUR DE GEANTS •

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+40		+3	+3	+8	+20	+2	+10			+30		

Devenir Massacreur de Géants est une affaire qui concerne les Nains, suivant leur psychologie toute particulière. Le Nain proscrit qui n'a pas pu trouver sa délivrance comme Pourfendeur de Trolls, va chercher à affronter des dangers encore plus grands. Les Massacreurs de Géants, selon l'usage, se teignent les cheveux en orange vif et se les frictionnent avec de la graisse animale pour les rendre raides et hérissés. Leurs goûts en matière de fanfreluches leur viennent de leur précédente carrière de Pourfendeur de Trolls et ils ont toujours -bien entendu- leurs tatouages. Les Massacreurs de Géants sont obsédés par le désir de débusquer et détruire ces créatures, mais ils ne négligeront pas de s'engager dans toute situation où ils pensent avoir une bonne chance de trouver la mort.

Compétences :
- Coups Précis
- Esquive
- Langage secret - jargon des batailles
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes à 2 mains

Dotations :
- Fléau à 2 mains
- Hache de bataille

Débouchés :
Aucun



• MEDECIN •

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
			+1	+1	+3	+10		+30	+20	+30	+20	+20	+10

Les Médecins sont les praticiens de cette science encore jeune qu'est la médecine. Ils connaissent les traitements de base et pratiquent la petite chirurgie, qui leur permet de soulager les maux simples tels que furoncles, fractures et blessures légères. Ce sont des membres respectés de la société, qui peuvent être d'un grand secours pour les aventuriers blessés.

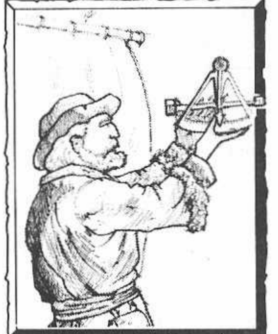
Compétences :
- Chirurgie
- Fabrication de drogues
- Pathologie
- Préparation de poisons
- Traumatologie

Dotations :
- Arme simple
- Sacoche de cuir noir, contenant les instruments médicaux
- 5D6 Couronnes d'or

Débouchés :
- Apprenti Alchimiste
- Magnétiseur



• NAVIGATEUR •



Le Navigateur est un élément essentiel de l'équipage d'un navire, responsable d'établir et de tracer les itinéraires, tout en se portant garant de la position du vaisseau et de son cap. Les Navigateurs s'orientent à l'aide des étoiles, du soleil ou des cartes marines. Leurs aptitudes à la navigation sont également très utiles à terre et les Navigateurs sont quelquefois engagés pour accompagner des expéditions risquées traversant des territoires inconnus.

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+1	+1	+3	+20		+10	+20	+30	+10	+20	+10

Compétences :
- Astronomie
- Cartographie
- Orientation

Dotations :
- Chemise de mailles
- Arme simple
- 2D6 cartes marines
- Instruments de navigation (compas, sextant, etc.)

Débouchés :
- Capitaine de navire (sans passer par Officier en second)
- Explorateur



• RACKETTEUR •

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1	+1	+3	+10	+1		+10		+10		

Les Racketteurs sont des brutes organisées qui extorquent de l'argent aux citoyens par la violence, le chantage et autres méthodes illégales. Ils travaillent généralement en groupe et, bien qu'ils ne sont pas très imaginatifs comme criminels, ils sont inflexibles et très bien outillés. Leur principale source de revenus est la rémunération de leur "protection", mais ils sont aussi impliqués dans les jeux clandestins et les prêts à taux usuraires. Celui qui ne paie pas à la date fixée, quelque soit sa raison, doit s'attendre à être traité durement ; cela peut aller du simple avertissement sur ses biens matériels jusqu'à la mutilation ou le meurtre.

Compétences :
- Bagarre
- Coups puissants
- Esquive
- Spécialisation - Armes de poing
- Spécialisation - Bombes incendiaires

Dotations :
- Chapeau à larges bords
- Arme simple
- Coups-de-poing
- Gourdin
- 2D6 gardes du corps

Débouchés :
- Chef rebelle
- Receleur



• RECELEUR •

La plupart des marchands s'occupent d'affaires quelque peu illégales ; c'est le cas des Receleurs qui sont spécialisés dans l'achat et la revente de marchandises volées. Certains articles distincts et de valeur, tel que des bijoux, peuvent s'avérer difficiles à remettre en circulation ; les Receleurs les achèteront probablement à une fraction de leur valeur réelle et les écouleront de manière à ce que ni le véritable propriétaire, ni les représentants de la loi, n'en soient avertis. Les Receleurs sont intéressés par pratiquement tout, y compris les marchandises prohibées.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1		+4	+20	+1	+10	+10		+10	+10	+10

Compétences :
- Calcul mental
- Escamotage
- Evaluation
- Sens de la magie

Dotations :
- Grand pardessus - muni de nombreuses poches intérieures
- Mouchoirs en soie
- Petites pièces de joaillerie

Débouchés :
- Commerçant
- Voleur



• REPURGATEUR •

Les Répurgateurs sont des individus qui, pour des raisons particulières, ont voué leur existence à traquer et détruire le Chaos et ses représentants partout où ils se trouvent. Leur définition du Chaos est quelque peu personnelle et s'étend fréquemment à toute action ou personne qui leur déplaît. C'est pourquoi on les considère le plus souvent avec crainte.

A la différence de ceux qui combattent les incursions du Chaos aux limites du Vieux Monde, les Répurgateurs préfèrent agir à l'intérieur des communautés Humaines, extirpant le mal avant qu'il n'y prenne racine. Ce sont des solitaires par nature qui ne font confiance à personne ; personne n'échappe à leur suspicion et toute déviance à leur définition personnelle de l'Ordre attire leur attention. Ils agiront contre quiconque en qui ils détectent (ou croient détecter) des traces de mutations ou autres dispositions Chaotiques. Certains Répurgateurs étendent leur attention aux Demi-orques, traquant impitoyablement les moindres traces de sang Orque.

Plan de Carrière

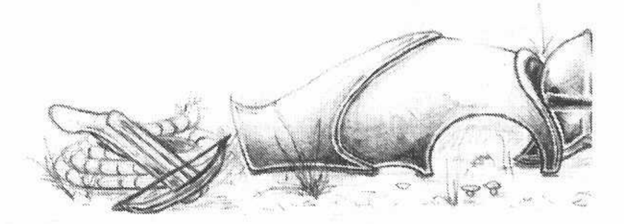
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+30	+1	+1	+6	+30	+2	+20	+20	+10	+10	+40	+10

Dans certains états, les Répurgateurs sont tolérés et même encouragés ; dans ceux où ils ne le sont pas, ils opèrent en secret et sont même plus suspicieux qu'à l'accoutumée (comme si cela était possible). Ils tuent leur proie de leurs mains quand cela est nécessaire, mais préfèrent laisser ce soin à la foule hystérique. Ils aiment conduire des jugements publics et des exécutions collectives, encourageant les gens à dénoncer leurs voisins, leurs dirigeants et même leurs propres parents.

Compétences :
- Adresse au tir
- Coups puissants
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Eloquence
- Sixième sens
- Spécialisation - Arbalète de poing
- Spécialisation - Armes de jet
- Spécialisation - Filet
- Spécialisation - Lasso

Dotations :
- Armure de plates complète
- Arme simple
- Arbalète de poing
- 1D4 couteaux de lancer
- Corde - 10 m

Débouchés :
- Initié (ou Clerc s'il a déjà été Initié)
- Templier





• SORCIER •

Les Sorciers sont les plus nombreux de tous les Enchanteurs. Beaucoup choisissent de vivre en aventuriers, utilisant leurs talents pour retrouver de vieux enseignements oubliés, des objets magiques légendaires et, bien sûr, la fortune.
Après avoir terminé son premier niveau de Carrière, le Sorcier peut se spécialiser dans une branche particulière de la magie (Démonisme, Elémentalisme, Illusion ou Nécromancie). De nombreux Sorciers trouvent plus profitable de garder une base plus large d'utilisation de sortilèges et ne se spécialisent pas.
Une fois qu'un personnage a terminé son temps comme Apprenti Sorcier, on considère que son maître continue à l'instruire s'il souhaite persévérer dans une Carrière de Sorcier. De plus amples détails sur les enchantements et les Plans de carrière vous sont donnés dans la section concernant la **Magie.**



• TEMPLIER •



Certains hommes d'armes s'associent directement à l'un des groupements religieux du Vieux Monde en ralliant un ordre militaire à l'intérieur d'une religion spécifique. Comme tels, ils prennent le titre de Chevaliers du Temple ou Chevaliers Templiers. Les Templiers peuvent entrer au service d'une déité pour une période déterminée ou, plus rarement, à vie. Parfois un chevalier se fera Templier par pénitence, afin d'expier un parjure ou la violation d'un autre commandement. Tous les ordres militaires exigent une soumission absolue et un haut niveau de prouesses martiales ; les Templiers sont aux ordres des autorités du temple et vivent dans son enceinte. Leur devoir est de protéger le temple et ses plus hauts dignitaires et de prendre des mesures en ce qui concerne les forces militaires nécessaires à la destruction des hérésies, l'organisation de guerres saintes, et le soutien de la foi contre la persécution et les attaques des infidèles.

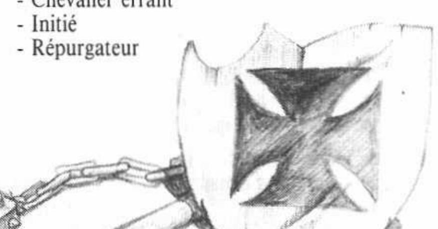
Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+30	+1	+2	+8	+30	+2	+20	+20	+20	+20	+20	+20

Compétences :
- Alphabétisation
- Coups assommants
- Coups puissants
- Désarmement
- Equitation - Cheval
- Esquive
- Langage secret - jargon des batailles
- Pictographie - Templier
- Spécialisation - Lance de Cavalerie

Dotations :
- Armure de plates complète
- Bouclier
- Hache de cavalerie ou fléau d'armes
- Lance de cavalerie
- Cheval de guerre, sellé et harnaché
- Symbole religieux
- 3D6 Couronnes d'or

Débouchés :
- Capitaine-mercenaire
- Chevalier errant
- Initié
- Répurgateur



• LA CONCEPTION DE SCENARIOS •

En tant que Maître du Jeu, il vous incombe de régler tous les détails de vos parties. Vous devez décider où se passera l'aventure, pourquoi elle va se passer et ce que les joueurs auront à y faire. Chaque aventure correspond à un scénario ; **Le Contrat de Oldenhaller** est un scénario créé spécialement pour vous, pour que vous puissiez jugez des difficultés rencontrées. Plusieurs scénarios peuvent être joués à la suite et former ainsi une campagne de jeu. Une campagne peut prendre des semaines entières, des mois et même des années. L'avantage de faire jouer une campagne, plutôt qu'une série de scénarios indépendants, est que les joueurs s'identifieront plus étroitement à leurs personnages et à leur environnement. Au fil des scénarios, ils se familiarisent avec la localité où ils se trouvent et peuvent y établir des relations suivies, y résider clandestinement ou s'y installer au grand jour. Concevoir une campagne de bout en bout n'est pas une mince affaire, mais il n'est pas nécessaire qu'elle soit fabriquée en une seule fois. La meilleure méthode consiste à concevoir un scénario simple que vous pourrez reprendre à sa conclusion (si vos joueurs ont survécu) la fois suivante.

• LE FIL CONDUCTEUR •

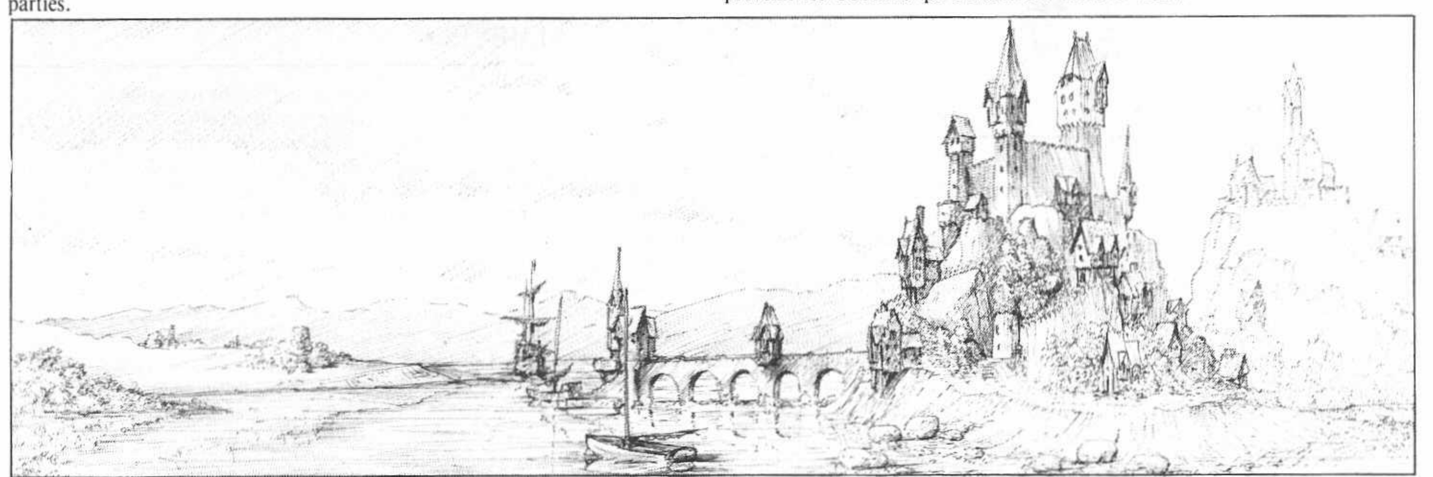
Un scénario est toujours basé sur une intrigue ou une trame générale. Toutefois, cette intrigue n'est pas linéaire, comme dans un livre ou un film, puisque les Personnages-Joueurs conserveront une grande liberté d'action à travers elle. La première chose que vous devez déterminer lorsque vous concevez un scénario est son fil conducteur. Vous aurez probablement des centaines de bonnes idées, mais en voici quelques unes, plus générales, qui peuvent, si vous le désirez, former la trame de beaucoup de vos propres parties.

Enquète et Compte Rendu : Ce matin, un cavalier, ensanglanté et épuisé, est arrivé brides abattues en ville et a réussi à traîner sa carcasse moribonde chez le prévôt de la ville pour y mourir instantanément. C'était l'un des habitants/soldats/mineurs d'un village éloigné. Le prévôt a demandé un groupe de volontaires pour enquêter - offrant 10 CO à toute personne ramenant des nouvelles. Les personnages découvriront que la localité a été envahie par une bande d'Orques qui vont maintenant sacrifier leurs captifs Humains à la gloire de leurs sombres divinités.

Fièvre de l'Or !! : Les vestiges d'un ancien puits d'extraction Nain ont été mis à jour dans les collines et les aventuriers accourent de tous les environs pour se tailler une part du gâteau. La mine est abandonnée depuis des siècles, mais le filon est-il entièrement épuisé ? A-t-elle été occupée par de dangereuses créatures, à moins qu'une chose surnaturelle y ait élu domicile ? Comment les membres de la communauté naine locale vont-ils réagir devant le pillage de leur propriété ancestrale ?

Appât du Gain : Le vieux temple contient un fabuleux trésor très mal protégé. Les habitants de cette ville sont fous de prendre si peu de précautions ! Vous allez certainement leur rendre service en les soulageant de ce pénible fardeau. Il y a des rondes à l'extérieur et à l'intérieur et peut-être des pièges pour décourager d'éventuels visiteurs nocturnes. Par ailleurs le grand prêtre vit dans le temple ainsi que plusieurs de ses acolytes. De tels dangers sont des vétilles comparés aux prétendues richesses que recèle le temple.

Stopper le Messager : Trop tard, un espion a été découvert dans la ville ; un Demi-orque qui travaillait certainement pour une bande de Gobelins. Est-ce que les aventuriers vont parvenir à rattraper l'espion avant qu'il puisse prévenir les Gobelins qui dévasteront alors la ville ?



Eveiller la Curiosité : Selon une source sûre, un carrosse spécialement équipé devrait quitter la ville d'ici à une semaine. Vous ne savez pas ce qu'il contient mais quoique ce soit, ses propriétaires ont été extrêmement discrets, allant même jusqu'à engager de nouveaux gardes et réduisant au silence les anciens avec des primes et des menaces. Vous désirez en savoir plus. Peut-être que toutes ces précautions sont destinées à cacher le transport d'un trésor, à moins qu'il ne s'agisse d'un personnage très important ou d'un prisonnier ? Dans tous les cas, ce peut être une occasion de d'enrichir.

La Quête : Les personnages ont été envoyés en quête par un PNJ très puissant. Ils doivent trouver et ramener un objet ou une personne qui se trouve dans un lieu dangereux et peu recommandable. Peut-être une vieille maison abandonnée, une ruine isolée, ou une ancienne Citadelle Naine désertée depuis longtemps. L'objet de la quête peut être des plus bénéfiques pour les personnages impliqués. Par exemple, une quête pourrait amener les aventuriers à récupérer une relique sacrée dont les pouvoirs pourraient guérir une maladie grave ou une folie.

Assassinat et Enlèvement : Les personnages ont été engagés pour tuer ou enlever un puissant PNJ. La tâche ne sera pas des plus aisées car la victime se doute de ce qui l'attend et a déjà assuré sa sécurité. De plus, elle réside dans un lieu isolé et inaccessible, ou dans un château fortifié, et y pénétrer ne constitue déjà pas une mince affaire.

Monstre en Liberté : Un monstre énorme et effrayant terrifie les habitants du coin. Quiconque les débarrassera de la créature aura droit à une forte récompense, aux honneurs de la localité, et j'en passe. Est-ce que les personnages pourront débusquer et massacrer le monstre avant que d'autres traqueurs PNJ ne s'en chargent ? Est-ce que les autorités locales tiendront parole, ou essayeront-elles de marchander une fois le monstre mort ?

Les Adorateurs de Kali : Les personnages se trouvent embarqués dans une longue et terrible guerre. Ils ont pour mission de s'emparer d'un village déjà occupé par une garnison ennemie. Heureusement pour eux, un de leurs compagnons PNJ a vécu dans ce village et a d'ailleurs une étrange histoire à leur raconter. Dans ce village se dresse l'imposant et riche temple de Kali, maintenant entièrement déserté depuis le commencement de la guerre. Seule une poignée de prêtres reste encore pour garder son fabuleux trésor. Les occupants n'ont certainement pas osé profané le temple, ou peut-être n'ont ils pas encore réalisé ce qu'il contient. Est-ce que les personnages vont pouvoir pénétrer dans le temple pour y dérober le trésor ? Devront-ils pour cela combattre les occupants, ou pourront-ils conclure un accord avec eux ? Pendant ce temps, qu'en-est-il de la guerre ? Combien de temps doit-il encore se passer avant que des renforts n'arrivent ?

• L'ELABORATION DES PLANS •

Une des choses qui vous sera souvent d'un grand secours, lors de la phase création de votre aventure, sera d'établir une carte de la zone où vont évoluer les personnages. Détaillez la si vous le souhaitez, bien qu'il soit toujours possible d'improviser certains détails pendant la partie. Si la mise en scène se passe dans un complexe souterrain, comme un donjon, vous devrez vous appliquer à respecter l'échelle en utilisant du papier millimétré par exemple. Vous pourrez toujours laisser des zones en blanc, qui seront remplies par la suite - peut-être même dans un de vos futurs scénarios. Si l'aventure conduit les aventuriers à pénétrer dans un ou plusieurs bâtiments, les plans des sols devront être dessinés pour chaque nouvel étage.



• LES PERSONNAGES •

Une fois que vous aurez déterminé les grandes lignes de votre aventure, vous devrez considérer les rôles de vos personnages. Si les joueurs ont déjà des personnages, ceux-ci conviennent-ils ?
Si ce n'est pas le cas, vous devrez en faire retirer de nouveaux aux joueurs. Si l'intrigue nécessite des Compétences ou des Carrières spécifiques, arrangez vous pour que les joueurs tirent des personnages correspondants. L'équipement a aussi son importance. Est ce que l'équipement spécial demandé par les joueurs pourra s'acheter sur place ? Si les joueurs entrent dans le scénario des personnages expérimentés, assurez vous que ceux-ci n'introduisent pas d'objets magiques ou exotiques qui pourraient gâcher la partie. Si nécessaire, n'hésitez pas à inventer une précision dans le scénario qui permettra de contrer le problème. Introduisez des PNJ dans le groupe si cela semble nécessaire, spécialement si la tâche est particulièrement ardue.

• LA TOPOGRAPHIE •

Une fois que vous aurez établi votre carte de la zone de jeu, vous devrez aussi considérer tous les détails susceptibles d'être remarqués. Vous pouvez faire ceci en numérotant chaque pièce, tronçon de couloir et tout endroit important et en écrivant des notes détaillées pour chaque. Rappelez vous que votre scénario doit "tenir debout" - un méli-mélo aléatoire de salles aux trésors accompagné d'un assortiment disparate de monstres n'a aucun sens.
Vous pourriez écrire, par exemple :

Pièce numéro 1 : Une petite pièce sombre d'approximativement 3 mètres sur 3 avec un plafond bas, bien en-dessous des 2 mètres. Elle est éclairée par un conduit d'aération dans le mur Nord qui s'incline en montant sur un angle de 45°. On distingue à peine le halo de la lumière du jour tout au fond. Des barreaux obstruent le conduit qui est trop étroit pour que les personnages y grimpent, à moins d'être un Halfeling ou compétent en Contorsionisme. Il y a une porte dans le mur Sud (Résistance 5 - fermée à clé de l'intérieur, Difficulté de serrure : 3) et une autre dans le mur Est (Résistance 4 - non fermée à clé). La porte Sud dispose d'un judas grillagé pour permettre l'identification, l'échange de mots de passe, etc. Au centre de la pièce, il y a une grande table en bois et deux chaises. Sur l'une d'entre elles se trouve un garde Gobelin - Profil standard - portant une cotte de mailles et une épée à la ceinture. Il est endormi, mais peut être alerté par un groupe bruyant (Test en utilisant les règles d'Ecoute). Il porte également un trousseau de clés (ouvrant les portes 1, 3, 4, 5 et 6). La porte Est s'ouvre sur la pièce 2, tandis que la porte Sud conduit à l'extérieur.

N'oubliez pas de rajouter les trésors, objets magiques et autres articles aux emplacements désirés. Les pièges doivent aussi être positionnés, ainsi que les fausses portes, murs pivotants, passages secrets et toutes autres amusantes diversions.

• LES CREATURES •

Notez les créatures qui sont présentes à tel ou tel endroit. Rappelez vous que les créatures ne sont pas nécessairement stupides - si les personnages font du grabuge dans un couloir, les créatures occupant les pièces proches de là les entendront et viendront aux nouvelles. En d'autres termes, les créatures réagiront comme si elles étaient vraiment réelles, et feront de leur mieux pour rester en vie et en bonne santé. Si des créatures ou des gens occupent des pièces proches l'une de l'autre, c'est qu'il doit y avoir une bonne raison à cela. Par exemple, une suite de pièces dans une auberge pourrait être occupée par un magistrat local, sa femme, ses domestiques et ses gardes du corps. Le positionnement des PNJ et des créatures doit être logique par rapport au contexte du scénario. Si l'aventure se passe à l'intérieur d'une forteresse Gobeline, les personnages trouveront des Gobelins et des gobelinoïdes, ou leurs laquais ou leurs prisonniers ; ils ne découvriront pas une créature différente derrière chaque porte.



• LES EVENEMENTS •

Dans beaucoup de scénarios, il est nécessaire d'établir une grille d'événements. Par exemple, si les personnages décident de dévaliser un temple, vous devrez établir les horaires des tours de garde. Vous pouvez décider que les gardes stationnent habituellement à l'entrée du temple, mais que l'un d'entre eux vérifie à l'intérieur tous les quarts d'heure. Ceci a deux effets. Si les personnages connaissent les tours de garde, ils sauront qu'ils doivent se dépêcher une fois à l'intérieur, ce qui peut leur causer toutes sortes de mésaventures. D'un autre côté, s'ils ne connaissent rien sur le déplacement des gardes, ils peuvent être surpris par l'arrivée d'un garde à moitié endormi quand ils remontent le trésor. De la même façon, si les personnages s'introduisent de force dans une place fortifiée, le temps que l'alarme soit donnée et que les aventuriers soient recherchés peut être long. Un événement peut être une partie essentielle et déterminante du scénario, sans qu'il affecte pour autant directement les personnages, comme un carrosse qui quitte la ville en secret, ou le prévôt local qui lève une troupe pour battre les collines avoisinantes.

Vous pouvez développer une liste d'événements d'importance diverse. Parfois, il sera nécessaire de changer la chronologie des événements, à cause d'une chose que les joueurs auront faite. Gardez néanmoins votre option sous la main - vous pourrez toujours improviser quelque chose à la dernière minute.

• LES CREATURES ERRANTES •

Les Personnages-Joueurs ne sont pas les seuls à déambuler librement ; les autres créatures se déplacent également. Tôt ou tard, il est plus que probable qu'ils se rencontreront. Lorsque vous montez votre scénario, considérez les créatures et les PNJ qui y sont impliqués, ainsi que les chances de rencontrer des créatures errantes dans son déroulement. En général, pratiquement toutes les créatures que vous placez dans une aventure sont considérées comme "errantes", c.-à-d. qu'elles ne sont pas "vissées" à une pièce particulière (excepté si elle est enfermée dans un cachot, naturellement). Vous pouvez donc partir du principe que tous les PNJ vaquent à leurs occupations, tout comme les PJ.

Déterminez un pourcentage de chance de rencontrer une créature ou un groupe de créatures errantes. Ce pourcentage dépendra de la situation du moment, tout comme le type de créatures dépendra du contexte du scénario. Par exemple, en déambulant dans les souterrains d'une forteresse Gobeline, vous pouvez allouer 10% de chance de faire une rencontre toutes les 5 minutes ou tous les Tours de jeu. 75% de ces rencontres seront une bande de 1D6 Gobelins, 20% seront une bande de 2D6 Gobelins et les 5% restants seront une créature appropriée, déterminée aléatoirement dans la liste des créatures errantes en "environnement Souterrain".
Rappel : Vous ne devez pas systématiquement vous en remettre aux résultats des dés - c'est vous qui contrôlez le jeu et non le contraire !.



• ATTRIBUTION DES POINTS D'EXPERIENCE •

Les règles générales d'attribution des points d'Expérience sont expliquées dans le chapitre sur l'Expérience des personnages, traité précédemment dans cette section. La plupart des scénarios ont un objectif spécifique ou une série d'objectifs. Vous devez décider du nombre de points d'Expérience sanctionnant la réalisation de chacun de ces objectifs. Les points sont généralement répartis équitablement entre tous les survivants, moins un certain nombre quand d'autres personnages déterminants ont trouvé la mort au cours de la partie. Pour une partie prévue pour 2 à 3 joueurs, qui s'est jouée facilement en une seule soirée, vous distribuerez entre 200 et 300 points si l'objectif a été résolu ; parfois moins, selon la façon dont les choses se sont déroulées ce qui fait que chaque joueur recevra une moyenne de 25-100 points.



• OBJECTIFS PERSONNALISES •

Dans la plupart de vos parties, le groupe d'aventuriers tout entier aura un même but commun à atteindre et bénéficiera des mêmes renseignements pour y parvenir. Toutefois, vous pouvez ajouter du piment à vos parties en donnant à certains personnages distincts un objectif personnel ou des informations qui ne sont pas connues des autres joueurs. Par exemple, si la partie prévoit de cambrioler un temple, avertissez l'un des joueurs de l'existence d'un énorme joyau dissimulé dans un compartiment secret derrière l'autel. Il se peut que le personnage ait appris ce renseignement par un PNJ, ou l'ait découvert dans un livre. Le personnage va certainement tenter de s'emparer de ce joyau pour son compte personnel et, s'il y parvient, son joueur gagnera 20 PE supplémentaires. Vous pouvez faire mieux, en introduisant un motif de vengeance personnelle - massacre de toute la famille du personnage, faillite provoquée, humiliation en public, etc.

Un PNJ puissant, en relation amicale avec le groupe d'aventuriers, a assassiné le frère de l'un des personnages. Le PNJ n'a pas établi le lien de parenté, ni les autres membres du groupe, mais le Personnage-Joueur concerné gagnera 50 PE (ou plus si le meurtrier est vraiment puissant) s'il parvient à se venger sans que les autres joueurs ne soient mis au courant et/ou interviennent.



• REPARTITION ALEATOIRE DES TRESORS •

Lorsque vous concevez un scénario, nous vous conseillons de placer les trésors en même temps que les autres objets, ainsi vous pourrez gardez le contrôle de la façon dont les personnages les découvrent. Naturellement, il n'est pas nécessaire d'être précis à 100% dans vos notes - il vous suffit d'inscrire qu'un coffre contient 1D100 Couronnes d'or, un parchemin et un vieux sac en corde. Vous pourrez toujours déterminer le montant exact d'argent et le type de parchemin lorsque les personnages tomberont dessus (si cela arrive). Vous devrez faire preuve de plus de prudence en ce qui concerne les objets magiques, car un objet non approprié entre les mains d'un personnage peut gâcher une partie. Aussi soyez prudent, encore une fois.

Prévoir tous les détails d'un scénario peut être très fastidieux. C'est particulièrement vrai quand l'action se passe dans une grande ville. Imaginer les détails de chaque maison, le contenu des poches de chaque habitant, est totalement hors de propos, spécialement si vous savez que les personnages ne pourront jamais les trouver, à moins d'être particulièrement clairvoyants.

Pour vous faciliter la tâche, nous avons mis au point une Table de détermination aléatoire de trésors. En utilisant cette Table, le MJ peut "meubler" une maison ou les poches d'un PNJ, de façon générale. Il faudra utiliser la colonne spécifique de chaque catégorie pour avoir les objets plus détaillés. Les catégories proposées sont vastes et vous avez tout loisir d'en rajouter de votre crû.

Maison - Pauvre : une maison de paysan, une masure ou un cottage de travailleur.

Maison - Aisée : la maison d'un petit commerçant, d'un boutiquier ou d'un érudit.

Maison - Luxueuse : la maison d'un notable de la ville ; marchand, fabriquant, membre de la petite noblesse.

Maison - Magicien : la maison d'un magicien est connue pour renfermer des trésors particuliers.

Echoppe : toutes les échoppes contiennent les objets et outils se rapportant au métier qu'on y pratique. D'autres objets peuvent s'y trouver, en garde ou en dépot.

Oratoire : un oratoire est une petite construction ou un simple abri, généralement dédié à un dieu ou à la mémoire d'un héros local mort depuis longtemps.

Temple : un temple est un bon endroit pour faire quelques menus larcins. On y trouve des chandeliers en or et on peut toujours inspecter les troncs, ou récupérer les décorations.

Tanière de Grand Monstre : presque tous les grands monstres sont attirés par tout ce qui brille ou qui a de la valeur et amassent un magot qu'ils cachent au fond de leur tanière.

Tanière de Petit Monstre : les petits monstres ne sont pas plus grands qu'un chien, mais se comportent de la même façon que les grands.

PNJ - Citadin : c'est le personnage moyen par excellence, un soldat, etc.

PNJ - Marchand : ce sont les individus riches de leur Race qui transportent de grosses sommes d'argent.

PNJ - Dandy : c'est un individu fantasque, aimant les bijoux et les habits précieux, et qui affiche ses richesses avec une totale insouciance.

• TABLE DE DETERMINATION ALEATOIRE DES TRESORS •

La Table suivante peut être utilisée pour la détermination aléatoire des trésors :

	Pauvre	Aisée	Luxueuse	Magicien	Echoppe	Oratoire
OBJETS MAGIQUES						
Parchemins				95% 1D6		5% 1
Livres				75% 1D4		
Autres		1% 1	1% 1	90% 1D4		5% 1
ARGENT						
Couronnes	5% 1D3	75% 2D6	10D10	95% 10D10	25% 1D10	50%1D10
Pistoles	25% 1D20	6D10	6D10	95% 10D10	50% 10D10	75%10D10
Sous	75% 1D20	6D20	6D20	95% 10D10	75% 10D20	1D1000
VALEURS MARCHANDES						
Gemmes & Bijoux		5% 1D3	90% 1D10	75% 1D3	5% 1D3	25% 1
Objets Domestiques	10% 1D3	1D6	1D12	25% 1D6	10% 1D6	
Objets d'art		5% 1D3	75% 1D10	90% 1D3	1% 1	75% 1
Vêtements, Fourrures & Etoffes		50% 1D6	95% 1D10	25% 1D3	50% 1D6	5% 1

	Temple	Tanière G	Tanière P	Citadin	Marchand	Dandy
OBJETS MAGIQUES						
Parchemins	1D6	5	1		25% 1D4	1
Livres	95% 1D4	25% 1D3	1% 1			
Autres	75% 1D4	25% 1D3	1% 1	10% 1D3	1% 1	
ARGENT						
Couronnes	95% 10D20	75% 10D10	15% 1D10	5% 1D6	75% 10D6	1D20
Pistoles	95% 10D20	75% 10D10	15% 10D10	75% 1D20	1D6	1D10
Sous	1D1000	10D20	75% 1D10	75% 1D10	75% 1D20	1D100
VALEURS MARCHANDES						
Gemmes & Bijoux	95% 1D6	75% 1D10	15% 1	1% 1	5% 1	1D3
Objets Domestiques	25% 1D20	5% 1D6	5% 1			
Objets d'art	50% 1D6				50% 1D3	1% 1
Vêtements, Fourrures & Etoffes	1D10			1% 1	75% 1D3	1D4

Note : Les quantités sont généralement exprimées en un pourcentage suivi d'un tirage de dés : par exemple, 75% 2D6 indique qu'il y a 75% de chance que la catégorie d'objet soit présente et - si c'est le cas - que 2D6 objets distincts soient trouvés. 1% 1, indique qu'il y a 1% de chance pour qu'un objet de la catégorie soit présent. Quand il n'y a pas de pourcentage, la catégorie de l'objet sera toujours présente, au nombre indiqué.

• VALEUR DES TRESORS •

Objets Magiques : cette catégorie est relativement évidente, mais référez vous à la section **Magie** pour plus de précisions sur chaque objet. Aucune valeur n'est indiquée pour les objets magiques ; quelles que soient leurs possibilités, ils sont précieux. Mais les joueurs ne doivent pas être amenés à penser qu'ils peuvent acheter de la magie comme du reste.

Gemmes et Bijoux : chaque pièce vaut 2D6 x 10 Couronnes d'or. Naturellement, certains joyaux peuvent dépasser largement ces valeurs, si le MJ décide de placer un fabuleux trésor à un endroit précis. Ceci le regarde.

Objets Domestiques : cela comprend les chandeliers et l'argenterie en général - tout ce qui est fait de métal précieux et même certaines décorations, marqueteries, etc. Chaque pièce correspond plus à un jeu de couverts, un service d'assiettes, plutôt qu'à un seul couteau ou une seule fourchette. Chaque pièce vaut 1D6 x 10 Couronnes d'or. Là aussi, certaines pièces peuvent valoir plus.

Objets d'Art : ce peut être des miniatures, médaillons, tableaux, statues de toute taille, etc. Les œuvres d'art sont difficiles à évaluer. Chaque objet vaut ce que vous pouvez en obtenir - plus ou moins sa vraie valeur. Il faut compter sur environ 1D6 x 5 CO pour chaque objet.

Vêtements/Fourrures/Etoffes : ceci comprend les tapis précieux, tentures et tapisseries aussi bien que les vêtements de qualité et autres parures. La valeur de chaque pièce est de 1D6 x 5 Couronnes d'or.



• CREATION DES PERSONNAGES NON-JOUEURS •

Le Maître de Jeu devra souvent créer des PNJ pour les besoins de son scénario. Ce peut être des adversaires ou des alliés des Personnages-Joueurs, ou même de simples passants dans la rue.

Les joueurs peuvent décider que l'aventure qui s'annonce est bien trop dangereuse pour envisager de s'y engager sans aide. Ils vont donc chercher à engager ou recruter des partenaires. Trouver des partenaires n'est pas difficile ; après tout, les auberges et les places sont pleines de jeunes âmes en quête d'un emploi intéressant. Les PNJ engagés sont appelés des *Suivants.*

Dans certains cas, il est même possible que les PJ rencontrent un autre groupe d'aventuriers, peut-être envoyés pour la même raison qu'eux ! On parlera alors de *Bande de PNJ* pour les différencier.

Les Bandes de PNJ et les Suivants, ainsi que bien d'autres personnages, peuvent être créés en utilisant le système de génération de personnages de la section des Joueurs. Toutefois cela peut prendre un certain temps. Il est souvent plus pratique de considérer que les PNJ disposent d'un Profil et d'aptitudes standard. D'autres fois, il vous suffira simplement de "penser" le personnage et de remplir sa feuille à l'inspiration, sans être obligé de dépendre des dés.

• LES PERSONNAGES SIMPLES •

Vous pouvez facilement créer un personnage non-joueur et même non aventurier, pratiquant une Carrière de Base, comme un Voleur, un Bûcheron, un Initié, etc. Les PNJ disposeront alors de toutes les Compétences et Dotations précisées dans la description de la Carrière de Base. Ils n'auront généralement pas droit à prendre une Promotion, sauf cas exceptionnel où le MJ peut souhaiter leur attribuer 1D3 Promotions, à choisir dans le Plan de carrière correspondant.

• LES PERSONNAGES ELABORES •

Vous devez d'abord décider la Carrière actuelle de votre PNJ. Ensuite, vous déterminerez par quelles autres Carrières il est passé. Pour un Sorcier Niveau 3, par exemple, il aurait d'abord pu être Apprenti Sorcier, puis Sorcier Niveau 1 et enfin Sorcier Niveau 2. Quand il existe plusieurs possibilités, choisissez le cheminement approprié ; le plus simple consiste à prendre la route la plus directe, c.-à-d. le cheminement qui emprunte le moins de Carrières. Il peut arriver que des MJ expérimentés souhaitent que leur PNJ ait bourlingué à travers de nombreuses Carrières, sans trop de points communs entre elles. Dans ce cas, inventez au personnage le passé que vous désirez.

Partez de la première Carrière du personnage et remontez jusqu'au présent, en notant toutes les Compétences et Dotations appropriées. Puis remplissez chaque Plan de carrière à la suite jusqu'à sa Carrière actuelle. Il est conseillé de ne pas donner de Promotions sur la Carrière du moment.

Si le personnage est un Magicien, donnez lui les sorts selon votre idée. 1D4 sorts plus 1D4 sorts de Magie Mineure (choisis tous deux aléatoirement) devraient être amplement suffisants.

• GENERATION ALEATOIRE DES PNJ •

Dans la majorité des cas, le MJ voudra créer un PNJ dans un but précis, et aura déjà une idée bien arrêtée sur ses origines, son passé et ses aptitudes.

En certaines occasions toutefois, il peut s'avérer utile de générer des PNJ rapidement - les clients d'une taverne, par exemple, ou un passant qui heurte les aventuriers dans la rue. Un PNJ peut être généré entièrement aléatoirement en utilisant le système fourni dans la **section des Joueurs**, et après avoir tiré aux dés sa Race, sa Vocation, etc.

Race : Déterminez la Race d'un PNJ en lançant 1D6 :

1-3 Humain
4 Halfeling
5 Elfe
6 Nain

Age et Aptitudes : L'âge d'un personnage, ainsi que ses aptitudes raciales, sont déterminés exactement de la même façon que pour les PJ (cf. **section des Joueurs**).

Vocation : Déterminez la Vocation d'origine d'un PNJ en lançant 1D4 :
1 Filou
2 Forestier
3 Guerrier
4 Lettré

Carrière : Tirez aléatoirement le type précis de Carrière sur la Table des Carrières de Base correspondant à la Vocation (même procédure que pour les PJ).

Compétences et Dotations : La procédure est la même que pour un Personnage-Joueur. Les personnages élaborés auront des Dotations plus générales choisies au hasard ou délibérément par le MJ.
Par exemple, les magiciens expérimentés possèdent un certain nombre d'objets magiques. Tirez aléatoirement ces objets dans la table appropriée. Les objets trop encombrants ou inadaptés à la situation sont considérés comme étant restés "à la maison".

Sortilèges : Déterminez les au hasard. Considérez 1D4 sorts par Niveau, plus 1D4 sorts de Magie Mineure.

Plan de Carrière : Les PNJ ne bénéficient pas généralement de Promotions dans leur Carrière actuelle, à moins que le MJ ait décidé au départ que tel PNJ se distingue du commun. Ils peuvent néanmoins acquérir des Promotions comme résultat de gain de PE, une fois qu'ils sont rentrés dans le jeu. S'il est prévu qu'ils vivent plus longtemps qu'une simple apparition, ils peuvent même avoir leurs propres feuilles de personnage, comme les PJ.

Carrières Avancées et Vocations Multiples : Une fois que votre PNJ est prêt, tirez les dés pour voir s'il n'a pas eu d'autres Carrières.

01-75 Non
76-90 Une Carrière dans la même Vocation
91-00 Une Carrière dans une autre Vocation (déterminée au hasard)

Vous pouvez modifier ces pourcentages si vous comptez créer un PNJ particulièrement puissant.

Quand un personnage tombe sur une Carrière d'une autre Vocation, ce sera toujours une Carrière de Base - le PNJ a changé de Vocation (cf. *Le Changement de carrière).*

• LES BANDES DE PNJ •

Pour déterminer le nombre d'individus dans une Bande de PNJ, tirez 2D6. Si l'un des deux dés donne 6, retirez en un autre que vous rajouterez au total. Générez chaque membre du groupe individuellement. Naturellement, cette procédure est très longue et devrait se faire avant la partie. Nous vous conseillons d'avoir toujours un groupe constitué d'avance sous la main. Même s'il n'est pas utilisé dans son entier, vous pourrez toujours "piocher" l'un de ses membres pour faire face à certaines situations.

• CREATURES ERRANTES •

Si les PJ se déplacent en territoire hostile, ou en pays inconnu, il est plus que probable qu'ils rencontreront d'autres créatures ou personnages tôt ou tard. Ces rencontres sont appelées *Créatures Errantes.* Les créatures errantes ne sont pas prévues par le MJ avant la partie, comme les autres rencontres, mais seront improvisées sur le moment.



• TESTS DE RENCONTRES •

Selon le lieu et les circonstances, le MJ peut faire un Test de Rencontre régulièrement pour voir si une créature errante survient.
Par exemple :

Environnement	Test toutes les	Chances de Rencontres
Forêt	4 heures	10%
Marais	4 heures	5%
Montagnes	4 heures	5%
Lande	4 heures	5%
Collines	4 heures	10%
Ruines	Heures	10%
Souterrain	4 heures	10%
Souterrain Profond	Heures	10%

Les Tests de rencontre sous terre n'ont lieu d'être que si la zone est abandonnée ou présumée inhabitée. Dans le cas contraire (et plus général), les aventuriers rencontreront les membres de la Race qui peuple le complexe souterrain.

Vous avez tout loisir de modifier la fréquence des Tests et la chance de rencontre si vous le jugez bon - les chiffres donnés ci-dessus correspondent à une moyenne pour le terrain concerné et vous pouvez les nuancer pour refléter une zone occupée ou particulièrement calme.

Lorsque les joueurs partent pour un long trajet -peut-être de plusieurs jours- il peut être préférable de tirer une fois par jour plutôt que par heure. Réévaluez tout simplement les chances de rencontre sur une base quotidienne. 100% de chance ou plus équivaut à une rencontre automatique. Sachez que plus d'une rencontre quotidienne a tendance à ralentir la marche du groupe.



• QUELLES SONT LES CREATURES RENCONTREES ? •

Une fois qu'il a été établi que le groupe a fait une rencontre, l'étape suivante consiste à déterminer le type exact de cette rencontre. Les scénarios publiés donnent généralement une table de rencontres aléatoires correspondant au type de terrain traversé. Si c'est vous qui avez conçu le scénario, vous avez une vague idée du type de créatures qui errent dans une zone donnée.

Il faudra tenir compte, également, du milieu environnant. Par exemple, si un groupe d'aventuriers circule sur une route marchande, la grande majorité des rencontres seront des marchands, Patrouilleurs ruraux et autres gens du voyage. Les ruines seront infestées de rats, chauves-souris et de l'éventuel monstre de service ; et cetera.

Une rencontre aléatoire, ce n'est pas seulement un monstre qui attaque le groupe ; de fait, ce type de rencontre constitue même la minorité. Le groupe a souvent fort à faire pour terminer le scénario et une série de rencontres aléatoires avec des monstres puissants peut sérieusement l'affaiblir. Les rencontres aléatoires sont de simples "distractions" le long du chemin, et ne devraient pas trop interférer dans le déroulement du scénario.

• COMBIEN SONT-ELLES ? •

Ce point est encore l'affaire du MJ. Dans les scénarios où sont prévues des Tables Aléatoires de Rencontres, le nombre en sera précisé. Lorsque vous écrivez vos propres scénarios, vous devez avoir une vague idée de la quantité de monstres qui y circulent.
En règle générale, les humanoïdes et les Mort-vivants les moins puissants se rencontrent en groupe de 1D4, 1D6 ou 2D6, tandis que les animaux et les monstres sont généralement solitaires, à moins que la description correspondante du **Bestiaire** ne précise qu'il en est autrement. Dans le doute, nous vous conseillons d'utiliser le D4 ou le D6 et de garder présent à l'esprit que, plus une créature est puissante, plus elle a de chances d'être solitaire.

Règle optionnelle : Si vous tirez un 4 sur 1D4 ou un 6 sur 1D6, vous pouvez considérer qu'il y a plus de créatures que prévu. Rejetez de nouveau le dé et rajoutez le résultat au total.

• QUE FONT-ELLES ? •

Le Maître de Jeu aura toujours à improviser des détails sur ce que font les créatures errantes à un endroit et à un moment particulier. Tant que cela est possible, tachez de rationaliser l'apparence des créatures errantes suivant l'intrigue de la partie. Par exemple, si vous croisez un groupe d'Halfelings en voyage venant de la direction opposée à la votre, ils doivent être partis de -ou passés par- la prochaine ville ou cité (à moins qu'ils ne l'aient évitée pour une raison quelconque) ; ils sont alors en mesure de renseigner les aventuriers.
Dans la plupart des cas, les motivations des créatures errantes seront les suivantes :

Voyage : La créature rencontrée voyage pour une raison quelconque. Les créatures intelligentes peuvent rentrer chez elles, porter un message, faire du tourisme, etc. La plupart du temps, les voyageurs débouchent devant le groupe, allant dans la direction opposée en suivant simplement la route. Les monstres et les animaux sauvages itinérants ne font que passer ; ils ne sont pas affamés et n'attaqueront pas à moins d'être provoqués.

Guerre/Faim : La rencontre est un groupe composé de créatures potentiellement hostiles. Elles sont équipées et prêtes pour la guerre. Ce peuvent être des bandits, un détachement de pillards, ou les prémices à une invasion de plus grande échelle. Il est possible que ce soit également une troupe qui traque des fauteurs de trouble ou des bandits. Les animaux et les autres créatures non-intelligentes seront affamés. Les créatures affamées attaqueront souvent si elles "pensent" avoir une chance -fut-elle mince- de vaincre.

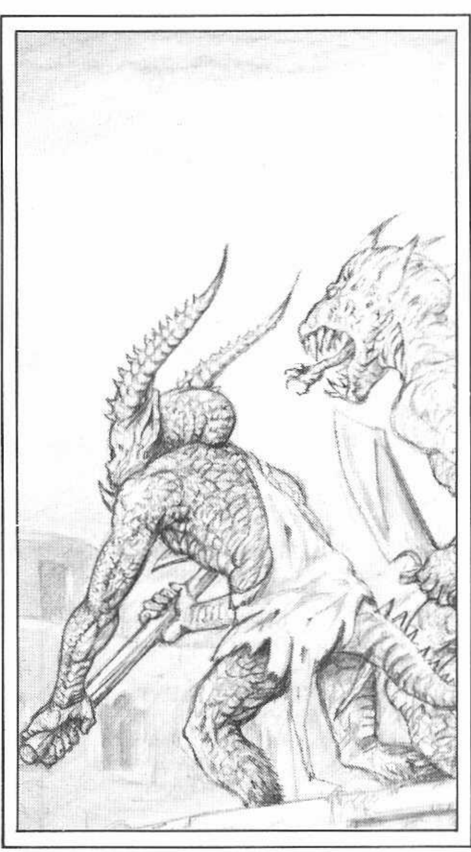
Embuscade : Ces rencontres sont du même type que celles considérées comme en "Guerre", décrites précédemment, excepté le fait que les aventuriers sont tombés dans un piège - perdant l'avantage de la Surprise.

Commerce : Les créatures rencontrées voyagent pour des raisons commerciales. Elles éviteront probablement le combat, lorsque ce sera possible, mais n'hésiteront pas à se défendre en cas d'attaque. De telles rencontres voyageront toujours avec de l'argent et des marchandises de valeur et elles montreront des réaction favorables à l'égard des aventuriers, pouvant même chercher à commercer avec eux.

• COMMENT REAGISSENT-ELLES ? •

Les réactions des créatures, dans toute rencontre, vont dépendre avant tout des circonstances du moment. Elles vont dépendre également de celles des Personnages-Joueurs. Seront-ils hostiles, soupçonneux, méfiants à l'extrême, et cetera ?
Le Maître de Jeu devra déterminer les réactions des créatures rencontrées, en tenant compte du thème général de la partie, de l'attitude des Personnages et des perturbations que peuvent impliquer la rencontre de créatures particulièrement grandes et puissantes sur le scénario. Les PJ devront avoir la possibilité d'éviter la confrontation avec des créatures potentiellement dangereuses.

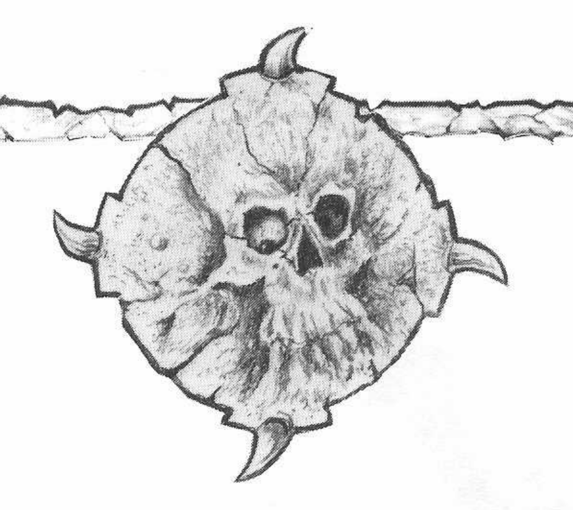
En général, vous devriez pouvoir établir les réactions des créatures rencontrées envers les PJ à la lecture de leurs descriptions dans le **Bestiaire**, ou de leur Carrière. Plutôt que de vous en remettre à un résultat de dés pour apprécier la réaction des créatures, nous vous conseillons de jouer le rôle des ces dernières, pour permettre à la situation de se développer d'elle même et d'encourager les joueurs à en faire autant. Certaines créatures attaqueront immédiatement, mais beaucoup resteront prudentes, spécialement si le groupe est manifestement bien équipé. Rappelez vous de tenir compte des Races et des Alignements et de faire les éventuels Tests de Haine et d'Animosité. Ne perdez pas de vue, non plus, la trame de votre histoire ; certaines créatures rencontrées aléatoirement peuvent être impliquées directement dans l'aventure, même si elles n'en constituent pas un élément primordial. Il se peut aussi qu'un adversaire des PJ ait payé des bandits pour les attaquer. Mais, le plus souvent, la rencontre ne sera qu'une péripétie sans rapport avec l'intrigue. Quand un groupe présente un mélange hétéroclite de Races et d'Alignements, le pire est toujours à craindre.



LES COMBATS

SECTION





LES COMBATS

Le combat est une partie importante du jeu - tôt ou tard vos personnages auront à se battre pour survivre et leurs aptitudes martiales feront toute la différence entre leur vie et leur mort. Les règles suivantes ont été créées pour que vous puissiez calculer rapidement les résultats des coups et le montant de dommages encaissés et, dans le même temps, déterminer où le personnage a été touché et la gravité de sa blessure. Les exemples vous aideront à assimiler le déroulement d'un combat - nous vous conseillons de vous entraîner sur une rencontre simple avant de commencer votre première partie.

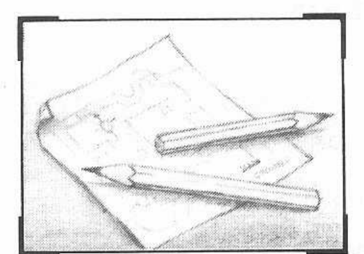
• REPRESENTATION DE LA BATAILLE •

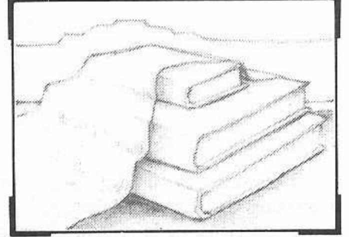
Lorsque les aventuriers se retrouveront face à des adversaires, le MJ devra improviser un plan sommaire des lieux. Ceci pourra être fait sur une portion de la table - un emplacement de la grandeur de ce livre devrait amplement suffire. Si la confrontation se passe à l'intérieur d'une pièce ou d'un bâtiment, vous pouvez préciser le positionnement des murs, portes, fenêtres, meubles, etc. Il existe plusieurs manières d'opérer ; en voici quelques unes :

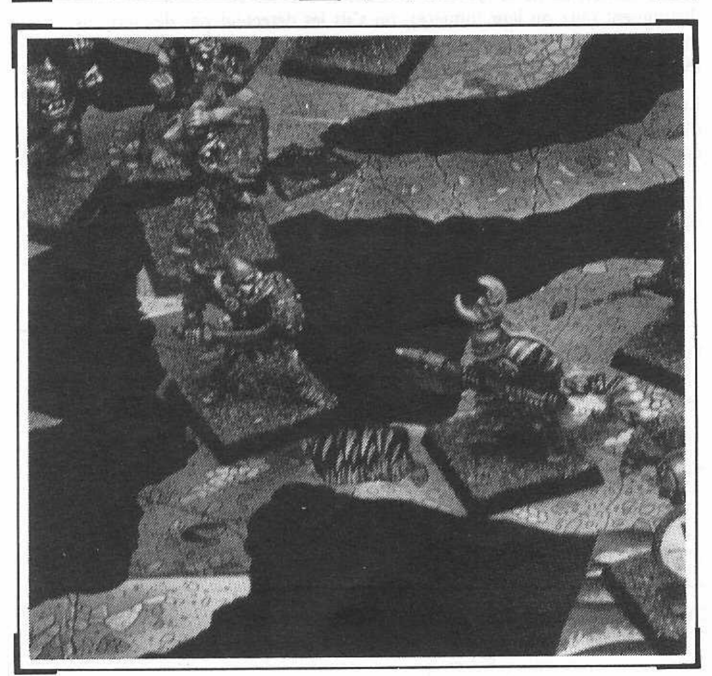
Plans sur Papier : une feuille de papier toute simple peut être utilisée, sur laquelle vous dessinerez tous les éléments essentiels.

Décors Elaborés : des décors tridimensionnels élaborés peuvent être utilisés, comprenant les murs, portes et autres objets, fabriqués en carton ou toute autre matériau. Nous vous recommandons les *Dungeon Floor Plans* de **Games Workshop.**

Décors Improvisés : les décors peuvent être improvisés avec du carton, des livres, ou tout ce que vous aurez sous la main.







• POSITIONNEMENT ET VISIBILITE •

Une fois que le site de la bataille est représenté, le Maître de Jeu peut positionner les combattants, en utilisant des figurines pour représenter chaque créature. Les figurines ne sont pas vraiment indispensables ; des morceaux de papier ou autres pions improvisés feront très bien l'affaire. Toutefois, les figurines sont plus présentables et plus agréables, spécialement si elles ont été peintes avec art et personnalisées.

Le placement des figurines sur le plan est toujours laissé au MJ - même si ce sont les joueurs qui lui précise la position de leurs personnages. Les joueurs ont une fâcheuse tendance à placer leurs figurines dans une position avantageuse mais incompatible avec leurs précédentes déclarations et/ou actions. Ne les laissez pas faire ! Vous aurez également à placer les pions ennemis. Si vous n'êtes pas absolument sûr de la position des antagonistes, jetez les dés qui vous semblent appropriés pour établir les distances qui les séparent. 4D6 mètres correspondent à un écart raisonnable au début d'une confrontation. Dans l'obscurité ou sous la terre, n'oubliez pas de tenir compte des distances maximum de visibilité. Reportez vous au tableau récapitulatif en fin de paragraphe en cas de litige.

La position des créatures errantes doit être déterminée au hasard. Etablissez le nombre de directions possibles d'où peut venir la créature et jetez le dé approprié. Par exemple, dans un corridor, les adversaires ne peuvent surgir que devant, ou derrière les aventuriers - tirez 1D6. 1, 2 ou 3 indique que les créatures arrivent en face, et 4, 5 ou 6 qu'elles surgissent derrière le groupe. En extérieurs, superposez mentalement le cadran d'une montre à la scène, et considérez une direction précise comme le chiffre 12 de ce même cadran ; jetez ensuite 1D12. Le résultat du dé vous donnera la direction de laquelle surgit la créature ; vous n'aurez plus qu'à déterminer la distance comme précisé précédemment.

Il est également important de savoir qui peut voir quoi (et inversement !). Si l'un des camps en présence peut se faufiler discrètement vers l'ennemi sans se faire repérer, il y gagnera l'avantage de la Surprise. Mais si aucun des deux camps ne sait où se trouve l'autre, la rencontre ne pourra jamais avoir lieu ! Ceci va avant tout dépendre de la situation ; de la présence de murs, d'arbres ou de constructions dans le champ de vision par exemple. Vous devrez rendre votre verdict pour chaque situation. Dans l'obscurité, que ce soit la nuit ou dans un passage souterrain mal éclairé, la Vision Nocturne peut être déterminante. Le tableau suivant vous aidera dans bien des cas :



TABLE RECAPITULATIVE DES VISIONS NOCTURNES

Créature	Distance	Créature	Distance
Aigle	20 mètres	Homme-Lézard	30 mètres
Araignée Géante	10 mètres	Hydre	20 mètres
Basilic	20 mètres	Jabberwock	20 mètres
Chat Sauvage	20 mètres	Loup	15 mètres
Chauve-souris	15 mètres	Loup de Meute	15 mètres
Chauve-souris Géante	20 mètres	Mort-vivant	comme en plein jour
Chien de Hobgobelin	10 mètres		
Dragon	20 mètres	Morveux	10 mètres
Elémental	comme en plein jour	Nain	30 mètres
		Orque	10 mètres
Elfe des Bois	30 mètres	Orque Noir	10 mètres
Elfe des Mers	20 mètres	Rat	10 mètres
Elfe Haut	20 mètres	Rat des Rochers	15 mètres
Fimir	15 mètres	Rat Géant	20 mètres
Gnome	30 mètres	Renard	10 mètres
Gobelin	10 mètres	Scarabée Géant	20 mètres
Halfeling	20 mètres	Scorpion Géant	10 mètres
Hermine	10 mètres	Serpent	20 mètres
Hibou	50 mètres	Skaven	30 mètres
Hibou Géant	50 mètres	Troglodyte	30 mètres

• PRECISIONS AU SUJET DES ROUNDS •

Le Round est l'unité de temps de référence en combat, ainsi que dans toutes les situations où il s'impose de suivre chronologiquement tout ce qui se passe quasi-simultanément. Durant un Round, un personnage peut accomplir en gros tout ce qu'une personne réelle serait capable de faire en dix secondes. Naturellement, la confusion, la panique, l'indécision sont souvent des facteurs perturbateurs, aussi n'espérez pas que votre personnage fasse des prouesses en dix petites secondes.

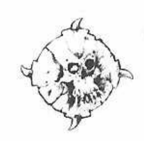
Il est évident que si dans la réalité un aventurier combattait un Orque, le personnage et l'Orque se déplaceraient en même temps, échangeraient des coups simultanément et accompliraient toutes les actions voulues dans le même laps de temps de 10 secondes. Toutefois, pour plus de facilités, nous traiterons chaque combattant séparément et l'un après l'autre.

Ordre des Actions dans le Round : Pendant les dix secondes d'un Round, chaque personnage va agir individuellement dans un ordre donné. Le personnage ayant la plus haute Initiative agit en premier, suivi par le personnage affichant le deuxième meilleur score, puis le troisième, et cetera. Les Monstres, les Suivants, les PNJ et les PJ, qu'ils se trouvent dans le "camp" du MJ ou des joueurs, respecteront strictement cet enchaînement.

Exemple
Trois aventuriers: un Halfeling (Initiative 40), un Elfe (I 60) et un Nain (I 20), se trouvent confrontés à trois Orques (I 30 chacun). L'ordre d'action sera : l'Elfe, le Halfeling, les Orques, et le Nain en dernier.

Un personnage peut décaler son intervention dans le Round pour agir après le moment que son Initiative lui autorise, mais en aucun cas plus tôt. Les personnages peuvent souhaiter, par exemple, attendre de voir ce que va tenter un autre personnage avant de s'engager dans l'action. L'Initiative indique à quel moment un personnage peut agir dans un Round, au plus tôt, mais il n'est pas forcé d'agir à ce moment précis.

Si deux adversaires ont la même Initiative, ils agissent en simultané. Ainsi, si deux personnages correspondants s'affrontent et que l'un d'eux tue l'autre, le "mort" pourra encore porter son attaque.



• ACTIONS •

Une fois que vous avez déterminé qui agit en premier, le stade suivant consiste à se renseigner sur la nature de l'action. Voici une liste d'options de base. Il existe beaucoup d'autres choses que les personnages pourraient (et voudraient !) faire dans un Round ; le MJ devra juger chaque proposition suivant sa valeur et décider si le personnage peut l'accomplir en dix secondes ou moins, compte tenu de la situation. Les joueurs ont une totale liberté d'action pour leurs personnages, mais vous devrez vous assurer que l'action est possible ; ce qui n'est pas le cas pour ceux qui veulent voler dans un conduit de 50 cm de diamètre, faire une "clef-de-patte" à un Dragon, ou utiliser des Compétences, Dotations ou autre qu'ils ne possèdent pas...

Se Déplacer : Les règles sur le Déplacement sont détaillées dans le chapitre du même nom. Si leur déplacement amène les personnages à portée des coups de l'adversaire, ils sont alors considérés comme Engagés, et n'auront pas d'autre alternative que Combattre ou Fuir.

Charger : Les personnages qui ne sont pas encore Engagés peuvent commencer par Charger. Pour ce faire, le personnage ne doit pas être distant de plus de son score de Mouvement -en mètres- de la cible visée. Par conséquent, un personnage disposant de 3 en Mouvement ne pourra Charger qu'une créature distante de 3 mètres maximum de sa position. Après s'être Déplacé, le personnage pourra alors Frapper normalement, dans la même action. Les personnages qui Chargent ont +10% de modificateur sur leur score en CC pour le premier coup qu'ils portent en combat.

Tirer : Tant que les personnages ne sont pas encore Engagés au contact de leurs ennemis, ils peuvent tirer un projectile, à l'aide d'un arc, d'une arbalète, ou d'un pistolet, ou lancer un javelot, une hache ou tout autre arme de jet. Habituellement, un seul Tir est autorisé par Round *(il existe des exceptions - voir la Table des Projectiles).*

Frapper : En combat rapproché, les personnages peuvent Frapper autant de fois qu'ils ont d'Attaques.

Utiliser la Magie : La plupart des interventions magiques nécessitent un Round entier pour prendre effets (cf. section **Magie**).

Prendre un Objet : Les personnages peuvent tirer une arme de son fourreau ou de leur poche, ou ouvrir un sac et y prendre un objet, comme une gourde ou une poignée de pièces. Ranger un objet compte également pour une action. Le MJ peut, optionnellement, décider que les Prises d'objet sont comprises dans leur utilisation et qu'elles ne comptent pas pour une action à part entière ; cela accélère le jeu, mais il est des cas où il peut être plus intéressant de garder la règle originale. Par exemple, un monstre énorme et hideux fonce sur le groupe et un personnage possède un objet susceptible de le stopper dans son sac à dos. Supposons que cet objet se trouve tout au fond du sac et qu'il soit difficile à récupérer. Le personnage fouille désespérément son sac, pendant que le monstre arrive sur le groupe. Votre choix va dépendre du style de jeu que vous pratiquez. Si vous voulez un jeu rapide, excitant, mais quelque peu abstrait, vous pouvez ignorer la perte de temps qu'impose la saisie d'un objet. Mais si vous préférez un jeu plus réaliste, mais inévitablement plus lent, alors vous devrez considérer que Prendre un objet, qui n'est pas à portée de main, nécessite un Test d'Initiative réussi, ou qu'il pourra être trouvé en 1D6 Rounds.

Lâcher un Objet : Rappelez vous qu'un personnage n'a que deux mains (enfin, normalement !), et qu'il ne peut pas tenir une torche et une arme dans la même main. Ranger un objet, rengainer une épée, ou même changer un objet de main, compte comme une action. Souvent les joueurs feront Lâcher l'objet en question par leurs personnages pour régler le problème. C'est une solution acceptable, mais un objet Lâché peut subir des dommages. Lâcher un objet est instantané, et le personnage est libre d'accomplir toute autre action.

Les chandelles et les torches Lâchées s'éteindront 75% du temps. Les lampions et les lanternes Lâchés s'éteindront 50% du temps. Un lampion ou une lanterne qui ne s'éteint pas en tombant a 25% de chance de prendre feu, créant une flaque d'huile enflammée de 1D4 x 0,50 mètres de diamètre, qui flambera pour 1D4 Rounds. Elle causera 2D4 points de Dommages par Round (cf. chapitre sur *Le Feu*).

Les dégâts dus à la chute des autres objets sont laissés à l'appréciation du MJ, suivant la situation.

• INITIATIVE ET SURPRISE •

Dans une rencontre, il arrive souvent que les adversaires soient soudain mis en présence l'un de l'autre, sans s'en être douté au préalable. Par exemple, des bandits qui surgissent de derrière un buisson. Parfois, les aventuriers pourront attaquer leurs ennemis d'une façon similaire. C'est ce que l'on appelle Surprendre l'ennemi.

Si des personnages ou des créatures sont brutalement confrontés à des adversaires qu'ils n'attendaient pas, ils seront Surpris. Les personnages seront conscients de la présence d'ennemis s'ils les entendent, s'ils les distinguent (eux ou leur lumière), ou s'ils les détectent par des moyens magiques, mais certainement pas en pensant simplement qu'il pourrait y avoir quelqu'un ou quelque chose.

Les créatures et les personnages Surpris ne font rien pendant un Round, durant lequel leurs ennemis peuvent agir librement. Il arrive souvent que les deux parties en présence soient Surprises, aucune ne s'attendant à rencontrer l'autre. Dans ce cas, les deux groupes restent bouches bées pendant le premier Round le temps de comprendre ce qui se passe, et reprendront leur liberté d'action ensemble dès le second Round.

• EMBUSCADES •

Dans une embuscade, que ce soit les PJ ou leurs ennemis qui soient dissimulés, ils gagnent l'avantage de la Surprise automatiquement. L'action se déroule ainsi.

1. Le groupe dissimulé surgit - marquant par là la fin d'un Round.
2. Les personnages/créatures embusqués ont un Round libre pour agir.
3. La procédure se déroule normalement au second Round.

• SURGIR PAR UNE PORTE •

Quand les personnages surgissent à l'intérieur d'une pièce par une de ses issues, ils ont la possibilité de Surprendre ses occupants. Cela va dépendre de plusieurs éléments ; Est-ce que les occupants de la pièce ont été prévenus

par un guetteur ou le déclenchement d'une alarme ? Les aventuriers ont-ils été silencieux en approchant de la porte ? Et bien d'autres encore. Bien évidemment, si les aventuriers ont passé les quinze dernières minutes à marteler la porte, quiconque se trouvant derrière n'a aucune chance d'être Surpris s'ils se décident finalement à entrer en force ! Vous devrez faire appel à votre bon sens pour apprécier les cas litigieux.

• DECLENCHEMENT DES HOSTILITES •

Les personnages dont l'adversaire n'est pas distant de plus de leur capacité de Déplacement Normal, peuvent déclencher les hostilités en provoquant le contact physique avec eux. C'est la procédure normale pour engager le combat au corps à corps.

Charger : Les personnages se déplaçant en combat sur une distance égale ou inférieure à leur Caractéristique M en mètres, peuvent effectuer une Charge. Ils peuvent à la fois se Déplacer et Frapper -avec un bonus de 10% en CC sur leur première attaque- dans le même Round. Charger donne un atout psychologique, et procure un avantage physique au moment de l'impact.

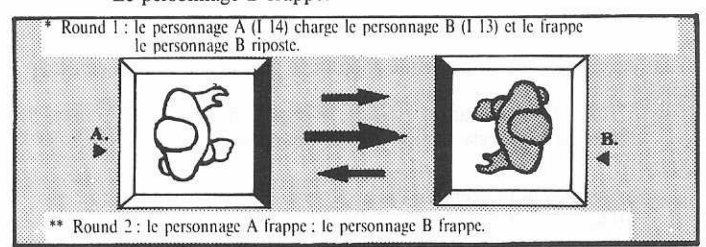
Subir une Charge : Les personnages ayant une faible Initiative se feront souvent Charger avant même d'avoir pu réagir. Comme c'est leur adversaire qui ouvre les hostilités, ils ne pourront pas se Déplacer lorsque viendra leur tour d'agir, à moins qu'ils souhaitent Fuir le combat. Lorsque les deux adversaires auront le même score en Initiative, il peut arriver qu'ils décident de Charger en même temps. Si cela arrive, les deux adversaires feront une Charge et bénéficieront chacun du bonus correspondant (cf. *Les modificateurs de toucher*).

Combattre : Une fois Engagés en combat, les PJ continueront à affronter leurs adversaires jusqu'à ce que l'un soit tué ou forcé de Fuir (voir ci-après). Un personnage peut Fuir un combat lorsque c'est à son tour d'agir, mais son joueur doit annoncer cette intention au début du Round et s'y tenir. On considère qu'il fuit sans avoir frappé.

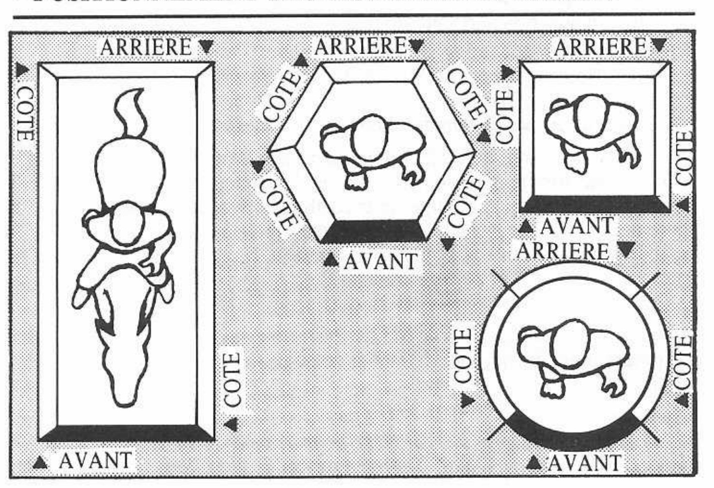
La Fuite ne doit être envisagée qu'en toute dernière extrémité, car les Fuyards sont pratiquement certains d'être frappés dès qu'ils tourneront le dos à leur adversaire.

Round 1 - Le personnage A (Initiative 14) Charge le personnage B (I 13) et le frappe. Le personnage B riposte.

Round 2 - Le personnage A frappe.
Le personnage B frappe.

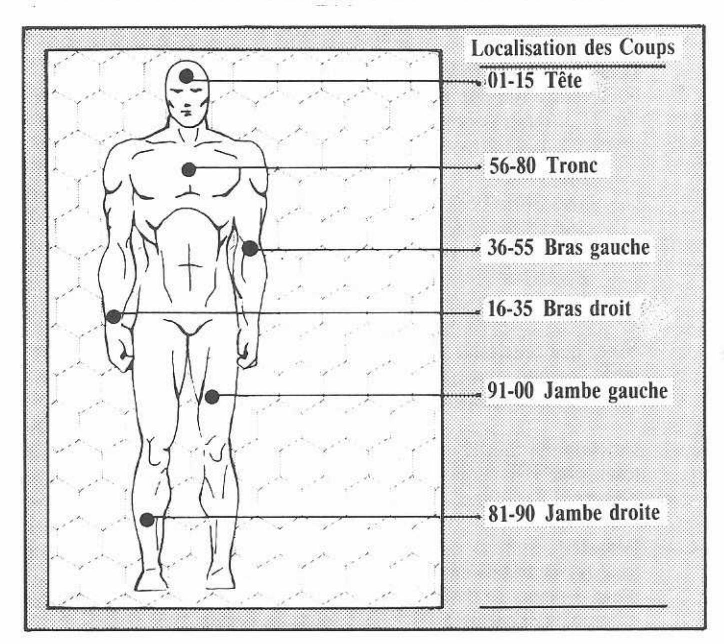


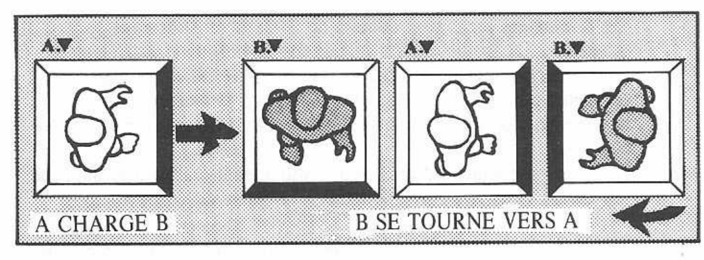
• POSITIONNEMENT DES FIGURINES EN COMBAT •

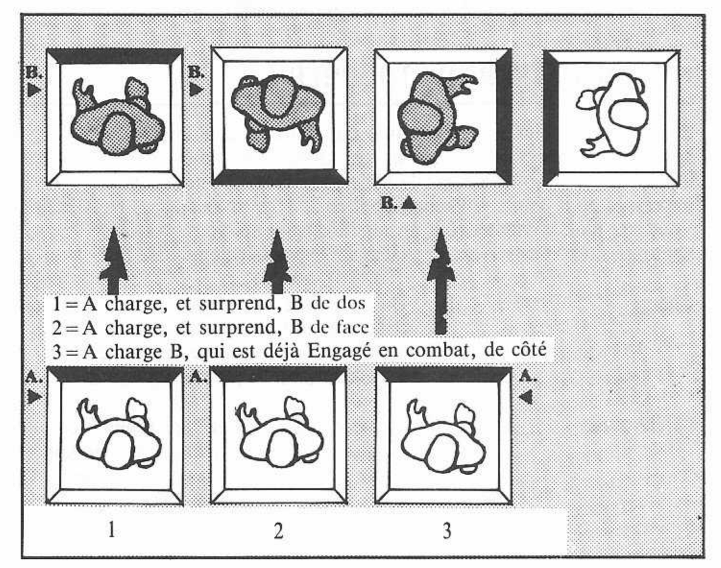


Les personnages peuvent être représentés par des figurines qui seront positionnées "socle à socle" quand le combat est engagé.

Les personnages peuvent seulement Frapper et/ou Parer dans la zone désignée comme étant l'Avant de la figurine. Cette zone variera suivant la forme du socle et la direction vers laquelle la figurine fait face (voir illustrations ci-contre). Quand un personnage *Charge*, le joueur déplace sa figurine de façon à ce que l'Avant de son socle jouxte le bord le plus proche du socle de son adversaire. La figurine de l'adversaire peut alors être tournée pour faire face à l'attaquant, sauf si l'attaqué est Surpris ou déjà Engagé dans un autre combat. Les personnages qui Chargent devront le faire en droite ligne vers leur cible. Ils ne peuvent se faufiler discrètement dans le dos de leur adversaire et le Charger durant le même Round - bien qu'ils puissent se positionner en un Round et Charger le Round suivant. Quand il est difficile d'apprécier si la Charge concerne l'Avant, l'Arrière ou le Côté de l'adversaire, le Maître de Jeu tranchera en toute logique.







• PROCEDURE DE COMBAT •

Lorsque vient leur tour d'agir, les personnages peuvent Frapper autant de fois leurs ennemis que leur score en Attaques. Un coup peut être asséné indifféremment par l'une des armes en mains, mais se servir de plusieurs armes à la fois n'augmente pas le nombre d'Attaques. Le personnage disposant de la plus haute Initiative Frappe en premier. Les personnages ayant la même Initiative Frappent simultanément, mais dans ce cas particulier le personnage qui a gagné la Passe d'armes précédente frappera en premier à la suivante (cf. *Passes Gagnantes*).

Pour déterminer si un coup touche et cause des dommages, procédez de la façon suivante :

1. Tirez 1D100. Si le résultat est *inférieur ou égal au CC du personnage qui Frappe, le coup touche.*
   Dans le cas contraire, il loupe et rien ne se passe.

2. Déterminez où le *coup* a porté. Pour ce faire, prenez le chiffre de pourcentage tiré par les dés et inversez le (par exemple, si un joueur tire 27, inverser les chiffres vous donne 72) et rapporter le nouveau nombre sur la table suivante :

   01-15 Tête
   16-35 Bras droit
   36-55 Bras gauche
   56-80 Tronc
   81-90 Jambe droite
   91-00 Jambe gauche

   Notez que cette table ne concerne que les créatures humanoïdes à pied. Lorsque vous traitez des créatures non-humanoïdes ou "en-selle", référez vous aux paragraphes correspondants.

3. Un coup qui touche inflige des dégâts à la victime. Pour en établir le total, tirez 1D6 auquel vous *rajouterez* la Force de l'attaquant, et *déduirez* l'Endurance de la victime.

4. Déduisez ensuite la valeur de toute Armure appropriée pour établir le total net de dégâts encaissés. Par exemple, si un personnage, qui prend 3 points de dommages à la tête, porte un casque qui le protège d'un point, il encaissera $3-1=2$ points de dégâts.

5. Les dommages reçus sont déduits de la Caractéristique Blessures de la victime. La feuille de personnage dispose d'un emplacement prévu pour noter les blessures. Comme les points de Blessures sont récupérés par la suite, il est peu pratique de retoucher constamment la colonne Blessures du Profil. Chaque Coup Critique sera noté.

6. Les effets particuliers d'un Coup Critique sont établis dans la Table des Coups Critiques correspondant à la partie du corps atteinte.

7. Si l'attaquant dispose de plus d'une attaque, répétez les points 1-6 ci-dessus pour chaque coup l'un après l'autre.

• MODIFICATEURS DE TOUCHER •

Dans certaines situations, il sera plus ou moins facile d'atteindre son adversaire, et ceci pour des raisons très variées. La liste ci-dessous couvre les cas les plus fréquents, mais le MJ rencontrera bien des situations imprévues où il pourra souhaiter modifier la chance de toucher l'adversaire. Vous êtes libre d'imposer tous les modificateurs qui vous semblent appropriés, en vous servant des exemples suivants comme base :

Charge	+10	Un personnage qui engage le combat durant ce Round en Chargeant reçoit un +10 de bonus pour ce Round seulement (et seulement pour la première Attaque).
Surélévation	+10	Un personnage surélevé par rapport à son adversaire -debout sur une table, en haut d'une volée de marches ou au sommet d'une élévation de terrain, par exemple- peut revendiquer ce bonus. Il n'y aura pas droit pour une différence de taille, même importante.
Passe gagnante	+10	Si un personnage a gagné le précédent Round de combat contre le même adversaire, il le frappera à +10% ce Round ci.
Obstacle	-10	Les personnages derrière une haie, un muret ou un obstacle similaire sont plus difficiles à atteindre. Dans certains cas, ils seront même impossible à toucher, mais en considérant que le combat est possible, pénalisez l'attaquant de 10%.
Utilisation de la mauvaise main	-10	Les personnages sont considérés comme étant droitiers, à moins que le joueur n'en décide autrement à la création de son personnage et le note sur sa feuille. Les coups portés avec la main gauche seront alors moins efficaces. Cette pénalité ne concerne pas les personnages Ambidextres (cf. Compétences).
Sans arme	-20	Les créatures utilisant habituellement des armes reçoivent ce malus quand elles tentent de porter un coup de pied, de poing, etc. Cette pénalité ne s'applique pas aux créatures disposant d'attaques naturelles, tel la morsure, le coup de griffe, etc., ni aux personnages compétents en techniques de combat à mains nues comme Lutte ou Bagarre.

• CIBLES INERTES ET IMMOBILES •

Les cibles qui ne bougent pas sont bien plus faciles à toucher que celles qui esquivent, remuent et se défendent. Les cibles Inertes ou Immobiles, telles que les portes, les coffres, les adversaires endormis ou inconscients, peuvent être touchées automatiquement et les dommages infligés sont doublés. Quand ils attaquent une créature Inerte ou Immobile, les personnages peuvent choisir la partie du corps qu'ils souhaitent atteindre, et la toucher automatiquement.



• PARADE •

Tout personnage tenant une arme appropriée peut tenter de Parer un coup qui l'atteint.
Tirez 1D100 - si le résultat est inférieur ou égal à la capacité de Combat du personnage qui pare, cela signifie que 1D6 dommages ont été annulés par la Parade.

Les personnages qui tentent de Parer perdent leur prochaine attaque, que leur Parade réussisse ou non. Les personnages peuvent tenter de Parer autant de coups dans un Round qu'ils ont d'Attaques, mais chaque tentative de Parade utilise un point d'Attaques.
Les personnages ne peuvent tenter de Parer un même coup qu'une seule fois - un personnage avec 2 Attaques ne peut pas Parer deux fois le même coup.

Les armes autorisant la Parade sont :
Epées -toutes catégories-, Masses, Haches, Boucliers, Bâtons, Epieux, Fléaux (avec le manche) ;
Toutes les Armes de Parade - Rondaches, Brise-lames, Mains-gauches, etc.

Les personnages sont autorisés à Parer avec leur bouclier, bien qu'il compte déjà comme armure. Ceci n'affecte en rien la valeur d'armure du bouclier. Comme les boucliers sont larges et encombrants, les personnages Parant avec un bouclier perdent toutes les Attaques qui leur restent. Toutefois la grandeur d'un bouclier et sa capacité d'encaissement, permettent de Parer plus efficacement. Les personnages qui Parent avec un bouclier ajoutent 20% à leur score de CC pour les besoins de la Parade.

Les créatures contrôlées par le MJ ne Parent pas habituellement, mais celles disposant d'une Intelligence minimum de 30 peuvent le faire si vous le souhaitez.

Exemple :
Clem Shirestock escorte une caravane de marchands à travers un territoire infesté de bandits. Une nuit, comme il patrouille dans l'obscurité autour du campement, un garde nerveux le confond avec un bandit et l'attaque.

Le MJ roule les dés pour le garde et détermine que son attaque cause 5 points de dégâts. Le joueur de Clem décide de Parer le coup avec son épée -il ne souhaite pas tuer le garde, après tout- et tire 1D100. La capacité de Combat de Clem est de 38, et le résultat des dés indique un 34 : parade réussie. Le D6 indique que 4 points de dommages sont annulés, reste 1 point qui est déduit du score en Blessures de Clem.

• COMBAT SANS ARME •

Coups : Les créatures qui utilisent habituellement des armes peuvent combattre à mains nues (pieds, poings, etc.), mais sont alors moins efficaces. Elles subiront une pénalité de -20% à leur jet d'attaque et de -2 aux dommages infligés.

Armures : Les dégâts dus à une attaque sans arme sont également modifiés par l'armure.

Si la victime porte une armure en métal, sa protection en est doublée ; 1 point d'armure compte pour 2 points, 2 pour 4, etc.

Si la victime porte une armure en cuir, sa protection est rehaussée de 1 point ; 1 point d'armure compte pour 2, 2 pour 3, etc. (la restriction d'efficacité pour le cuir n'est pas non plus prise en compte - cf. Armures de Cuir).

Immobilisations : Un personnage sans arme peut choisir d'Immobiliser son adversaire plutôt que de le Frapper. La pénalité de -20% s'applique toujours à son CC (à moins qu'il n'ait la Compétence Lutte). Si l'attaque réussit, l'adversaire devra réussir un Test de Dextérité ou être Immobilisé par la prise.

Une fois l'adversaire Immobilisé, les deux personnages comptent comme cible Inerte et ni l'un ni l'autre ne peuvent entreprendre une autre action à part maintenir la prise ou y résister. L'attaquant a la possibilité de lâcher prise quand il le désire, mais tant qu'elle est maintenue, chaque antagoniste doit faire un Test de Force à chaque Round :

Si les combattants réussissent ou ratent leurs Tests tous les deux, la prise est maintenue pour ce Round, et rien d'autre ne se passe.

Si l'attaquant réussit et que le personnage Immobilisé rate, l'attaquant a la possibilité de resserrer sa prise en infligeant des dégâts comme un coup normal.

Si la victime réussit et que l'attaquant rate, ce dernier lâche prise et le personnage Immobilisé se libère.

• PASSES GAGNANTES ET PERDANTES •

Une fois le Round achevé, il est nécessaire de calculer qui a gagné la "Passe d'Armes" qui s'y est déroulée. Dans un combat à un contre un, le personnage qui inflige le plus de dégâts "réels" (correspondants aux points de Blessures effectivement perdus) est considéré comme le "gagnant" du Round - l'autre personnage en est le perdant.

Un personnage qui gagne une Passe a droit à +10% sur son CC lors de son prochain Round sur le même adversaire, et pour ce Round là seulement.

Cette règle concerne également les combats déséquilibrés (un contre plusieurs). L'un des camps en présence est considéré gagnant s'il a infligé plus de dégâts qu'il n'en a reçu. Quand le total des dommages causés/reçus est le même (ou qu'il n'y en a pas eu de part et d'autre), aucun "camp" n'est déclaré gagnant ni perdant.

On considère que les personnages qui gagnent une Passe forcent leurs adversaires à se retrancher dans une position défensive, reculant sous une averse de coups. Pour représenter ceci, la figurine du personnage perdant est déplacée de 2 mètres en retrait du gagnant (2,5 cm à l'échelle de la figurine). L'adversaire ne s'est pas retourné ni enfui, mais a reculé sous la force de l'assaut. S'il ne lui est pas possible de reculer, le personnage reste à la même place mais est toujours perdant.

Le personnage qui gagne une Passe d'armes peut "Serrer" l'ennemi, en le suivant dans son recul, auquel cas sa figurine est déplacée au début du Round suivant (sans tenir compte si c'est à lui d'agir en premier), de telle façon que les socles des deux figurines soient de nouveau en contact. Le gagnant n'est pas obligé de Serrer son adversaire, mais peut également s'éloigner ou faire une autre action - il n'aura pas de pénalités. Si le gagnant décide de ne pas Serrer son adversaire, ce dernier est temporairement Désengagé et ne peut rien faire d'autre pour le restant du Round à part se préparer à entamer une nouvelle attaque.

• FUITE •

Les personnages peuvent Fuir le combat volontairement, ou être forcés de le faire, à la suite d'un Coup Critique par exemple. Les personnages forcés de Fuir le feront au prochain Round, dès que ce sera à eux d'agir - mais sont considérés comme en Fuite à partir du moment où les dés sont tirés et le résultat connu. Pour les PJ qui Fuient de leur propre initiative, le joueur doit le déclarer obligatoirement au début d'un Round et son personnage est considéré comme en Fuite dès l'instant de cette déclaration.

Le Fuyard tourne le dos à ses ennemis et s'éloigne, en droite ligne, du lieu du combat. Son allure de déplacement peut être indifféremment Prudente, Normale ou Rapide, mais le personnage n'en sera pas moins vulnérable (il Fuit généralement en courant). De nombreuses instructions de la Table des Coups Critiques spécifient la vitesse de Fuite - habituellement Prudente. Quelque soit son Allure, le personnage ne pourra rien faire d'autre dans le Round.

Tout personnage ou créature Fuyant le combat est susceptible de prendre des coups. Chacun de ses adversaire peut frapper le Fuyard dans le dos une fois, sans s'occuper du nombre d'Attaques qui lui restent et de l'ordre dans lequel il doit agir. Ces attaques "libres" sont résolues normalement, avec le +10% pour avoir gagné la Passe. Puisque le Fuyard présente son dos, il ne pourra pas tenter de Parer et son bouclier ne comptera pas comme protection. Les autres armures dispensent leurs protections comme il se doit.

Pendant le Round durant lequel un adversaire Fuit, le vainqueur doit rester sur place - ou tout au moins ne rien faire de plus que de se préparer à recevoir une nouvelle attaque (pourvu qu'elle ne le surprenne pas), ou de continuer à combattre normalement s'il lui reste un autre adversaire. L'attaque contre le Fuyard est libre, c.-à-d. qu'elle n'est pas déduite de ses Attaques restantes pour ce Round s'il lui reste un autre adversaire.

• LES ARMES •

Il existe de nombreuses armes, mais leur raison d'être reste toujours la même et leurs effets sont très similaires. Les effets de la plupart des armes dépendent d'abord de la compétence du porteur plutôt que la propriété de l'arme elle-même. Toutefois, certaines armes sont particulièrement difficiles à manier ; nous parlerons d'*Armes Spécialisées*. Les armes Spécialisées seront surtout efficaces entre les mains d'un personnage ayant acquis la Spécialisation adéquate. Les personnages non-compétents qui tentent d'utiliser une arme Spécialisée pourront le faire à un CC de base de 10 et le MJ pourra imposer un Test de Risque, ou tout autre pénalité, s'il estime que le personnage a une chance de se blesser. Les modificateurs relatifs à chaque arme sont récapitulés dans la table du paragraphe suivant.

Les armes Ordinaires comprennent les :

Armes Simples : cette vaste catégorie comprend toute les épées, haches, gourdins, masses et marteaux qui se manient à une main. Ces armes sont comparables quand à leurs utilisations et leurs effets, et aucune distinction ne sera faite entre elles dans les règles.

Dagues/Poignards : les dagues et poignards ont une lame toujours inférieure à 45 cm et généralement supérieure à 15. Ces armes sont faciles d'utilisation mais infligent moins de dommages qu'une épée.

Lances : cette catégorie comprend les épieux et les piques. Une lance est constituée d'une simple pointe de métal montée sur un manche en bois. Les lances jusqu'à 1,8O m, peuvent être lancées aussi bien qu'utilisées pour piquer l'adversaire. La lance donne un certain avantage en combat tant que l'adversaire ne rentre pas dans la garde de son utilisateur. Les plus grandes sont très utiles également pour tenir un cavalier ou une créature volante à distance.

Armes Improvisées : vos aventuriers trouveront toujours à mettre la main sur une bouteille, une chaise, de la vaisselle, un animal empaillé, et cetera. S'ils peuvent saisir un objet, ils pourront frapper quelqu'un avec ! Les armes improvisées sont rarement équilibrées, et infligeront moins de dommages que les armes véritables.

Les armes Spécialisées comprennent les :

Epées Bâtardes (ou épées à une-main-et-demie) : c'est une grande épée, pouvant être utilisée indifféremment avec une seule main ou les deux comme une épée à deux mains. Bien que son maniement soit plutôt lent et hésitant, elle inflige des dommages importants.

Armes à Deux Mains : comme les armes Simples, cette catégorie comprend une grande variété d'armes se maniant à deux mains, comparables dans leurs effets. Les épées, haches, marteaux, masses, pics et fléaux ont tous

leur version à deux mains. Notez cependant que pour manier correctement le fléau à deux mains, un personnage doit être compétent à la fois dans les Spécialisations Armes articulées et Armes à deux mains.

Hallebardes : la hallebarde est une arme d'hast très lourde qui combine à la fois les effets et l'apparence d'une lance et d'une hache de bataille. Elle est aussi ardue d'utilisation qu'elle est efficace.

Bâtons Lestés : le bâton est une arme redoutable dans les mains d'un personnage expérimenté. Il a l'avantage de ne pas ressembler du tout à une arme !

Fléaux d'Armes : le fléau est constitué d'une ou plusieurs lourdes chaînes fixées à un manche. Certains fléaux disposent de boules hérissées de pointes au bout des chaînes, et sont alors appelés Morgenstern. Ce sont des armes difficiles à manier, dangereuses à contrôler, mais extrêmement mortelles. Le fléau à deux mains est une version plus grande, et encore plus incontrôlable, du fléau d'armes.

Rapières et Fleurets : la rapière et le fleuret sont des épées légères utilisées en escrime. Ce sont des armes très rapides et très efficaces entre les mains d'un expert.

Rondaches : la rondache est un petit bouclier utilisé à la fois pour parer un coup et heurter ou frapper de façon offensive. Beaucoup de rondaches ont une pointe ou un gros clou prévu à cet effet.

Mains-Gauches : c'est une grande dague que l'on tient dans la main gauche (pour les droitiers), utilisée généralement en double avec une épée. Elle peut être utilisée indifféremment pour Parer ou pour Frapper.

Brise-Lames : appelée également brise-épées, c'est une variante de la main-gauche, dont le tranchant est profondément cranté en dents de scie, afin de coincer et de casser la lame d'un adversaire. Une Parade réussie avec cette arme cassera l'épée (rapière ou fleuret uniquement !) ou la dague de l'adversaire si le porteur réussit également un Test de Force. Les épées cassées comptent comme une dague, et les dagues cassées comme une arme improvisée.

Lance de Cavalerie : c'est une longue et lourde lance toute en bois, qui s'utilise uniquement à cheval. C'est une arme puissante pour Charger, mais trop longue et encombrante pour combattre avec par la suite.

Filets : les rets sont faits de corde solide et servent souvent à dévier les coups, ou à enchevêtrer ou Empêtrer un ennemi. Le filet peut être utilisé directement au contact, ou lancé jusqu'à 4 mètres. En combat rapproché, il peut servir soit comme bouclier (auquel cas il compte exactement comme tel), soit pour Empêtrer l'adversaire. Une seule créature peut être touchée et, si c'est le cas, elle sera Empêtrée à moins qu'elle ne réussisse un Test d'Initiative. Les créatures Empêtrées comptent comme cibles Inertes pour la suite et ne peuvent pas attaquer, bien qu'elles puissent tenter un Test de Dextérité par Round pour se Dépêtrer du filet, ou un Test de Force pour en déchirer les mailles. Cette catégorie d'armes comprend aussi les lourds manteaux, qui peuvent être utilisés de manière similaire.

Armes de Poing : il existe une grande variété d'armes de poing, comprenant l'utilisation des gantelets, coups-de-poing, crochets à viande, etc. En règle générale, ces armes ont les mêmes effets. Combattre avec une arme de poing est traité comme un combat sans armes, mais les pénalités sont réduites de moitié, n'étant que de -10 au toucher et -1 aux dommages. Bien que n'étant pas véritablement des armes de poing, les garrots et autres armes strangulatoires, subissent les mêmes modificateurs de maniement (encore que ceux qui les utilisent ont généralement l'avantage de la Surprise). Si l'attaque réussit, les dégâts sont calculés normalement (avec le modificateur de -1), mais aucun autre jet d'attaque ne sera utile ultérieurement - les dommages sont infligés automatiquement à la victime chaque Round jusqu'à ce qu'elle expire, ou parvienne à se libérer en réussissant un Test de Force.

Fouets : le fouet est une arme des plus dangereuses entre les mains d'un expert et, sans aucun doute, bien plus dangereuse encore dans celles d'un néophyte. Bien qu'il n'inflige que peu de dégâts, il peut Empêtrer un adversaire sur une attaque réussie. Une seule créature pourra être touchée, et devra alors réussir un Test d'Initiative ou être Empêtrée. Les créatures Empêtrées comptent comme cibles Inertes pour la suite, et ne peuvent pas attaquer, bien qu'elles puissent tenter un Test de Dextérité chaque Round pour se libérer. La portée du fouet est de 5 mètres.

• LES MODIFICATEURS D'ARMES •

Les modificateurs d'armes constituent une règle optionnelle. Ne les utilisez pas s'ils vous semblent ralentir le jeu, ou le rendre trop complexe. Les joueurs et un MJ confirmés peuvent les trouver utiles.

La table suivante précise les modificateurs par catégorie d'armes. Les modificateurs sont les suivants :

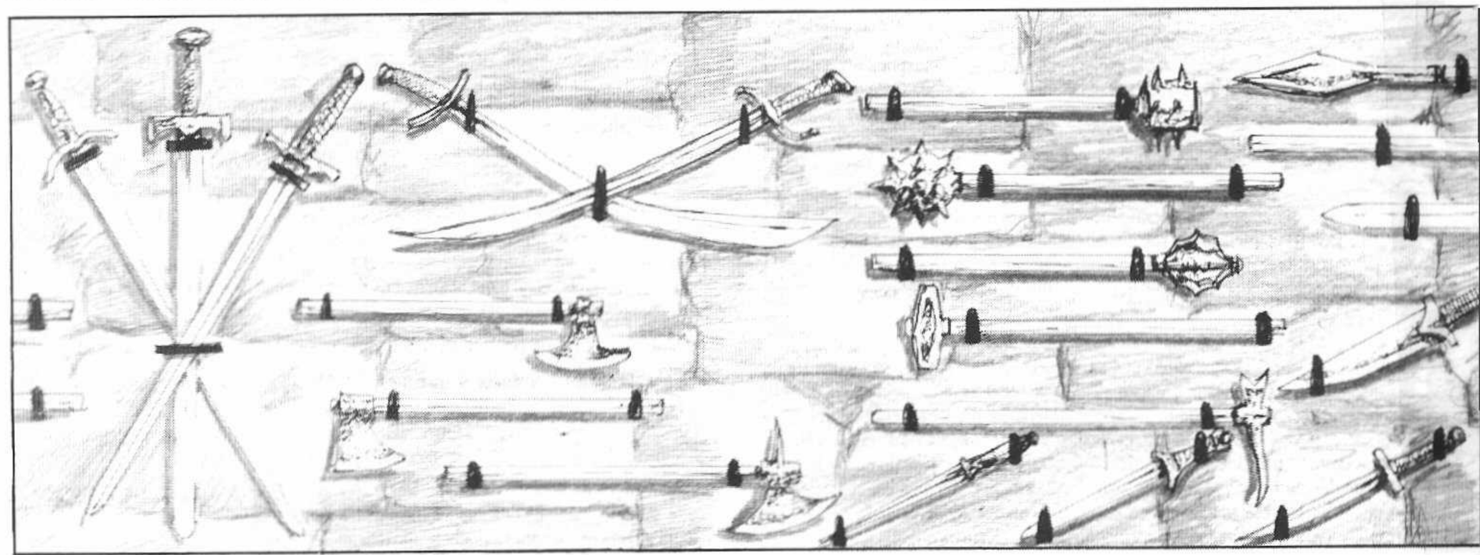
Initiative : ceci modifie l'Initiative du personnage lorsque l'on détermine l'ordre d'action dans le Round.

Toucher : ceci modifie la capacité de Combat du personnage lorsque l'on détermine si l'arme a touché ou non.

Dégâts : ceci modifie les dommages infligés par l'arme.

Parade : ceci modifie le CC de tout adversaire qui tente de Parer un coup de cette arme.

Arme	Initiative	Toucher	Dégâts	Parade
Arme à 2 mains	-10	-	+2	-
Arme de poing	-	-10	-1	-
Arme improvisée	-10	-	-2	+10
Arme simple	-	-	-	-
Bâton lesté	-	-	-1	-
Brise-lames	-	-	-2	-10
Dague/Poignard	+10	-	-2	-20
Epée bâtarde	-10	-	+1	-
Filet	-	-10	-	-10
Fléau à 2 mains	-20	-20	+3	-10
Fléau d'armes	-	-10	+1	-10
Fouet	-	-10	-2	-20
Hallebarde*	+10/+20	-10/0**	+2	-
Lance (Epieu)*	+10/+20	+10**	-	-
Lance de cavalerie***	+20	+10	+2	-20
Main-gauche	-	-	-2	-10
Rapière	+20	-	-1	-
Rondache	-	-	-2	+20



• ARMURE •

L'armure absorbe les dommages. Lorsqu'un personnage est touché, le nombre de points de Blessures normalement reçus est réduit par l'armure portée sur la partie du corps atteinte. La feuille de personnage doit préciser les protections portées ainsi que les réductions qu'elles entraînent sur le Déplacement (cf. *Armure et Encombrement*).

• LES PARTIES DU CORPS PROTEGEES •

La liste suivante indique, pour chaque type d'armure, la partie du corps protégée. Les boucliers couvrent tout le corps, non parce qu'ils sont grands, mais parce qu'ils sont mobiles.

Notez sur votre feuille les protections que votre personnage porte ainsi que le nombre de points d'Armure correspondant à chaque partie du corps. Les personnages ne peuvent porter plus d'une même pièce d'armure à la fois - un personnage ne peut porter deux casques, deux cottes de mailles, etc. !

Un personnage *peut* porter une cotte de mailles sur une paire de jambières, ce qui lui donnera 2 Points d'armure aux jambes. Si le MJ le désire, le personnage peut alors subir une pénalité de -10 sur son Initiative.

Un personnage *peut* porter une cuirasse sur une chemise ou cotte de mailles, ce qui lui donne 2 Points d'armure au tronc.

Un personnage *peut* porter un casque par dessus une cagoule, ce qui lui donne 2 Points d'armure à la tête.

Un personnage *peut* porter des manches de fer (brassards) sur une chemise ou cotte de mailles à manches longues, ou sur des manches de mailles, ce qui lui donne 2 Points d'armure aux bras. Si le MJ le désire, le personnage peut alors subir une pénalité de -10 sur son Initiative.

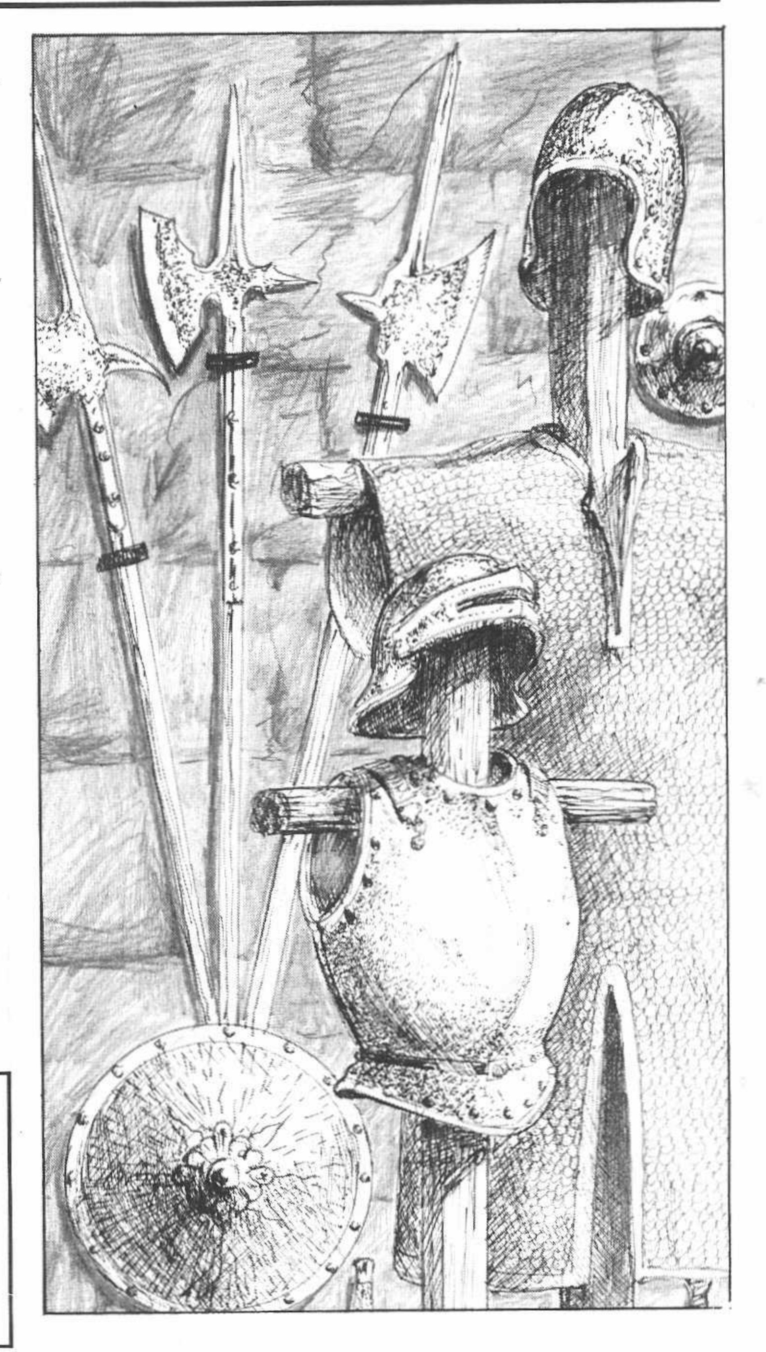
Ce sont les *seuls* cas où une pièce d'armure peut être portée sur une autre.

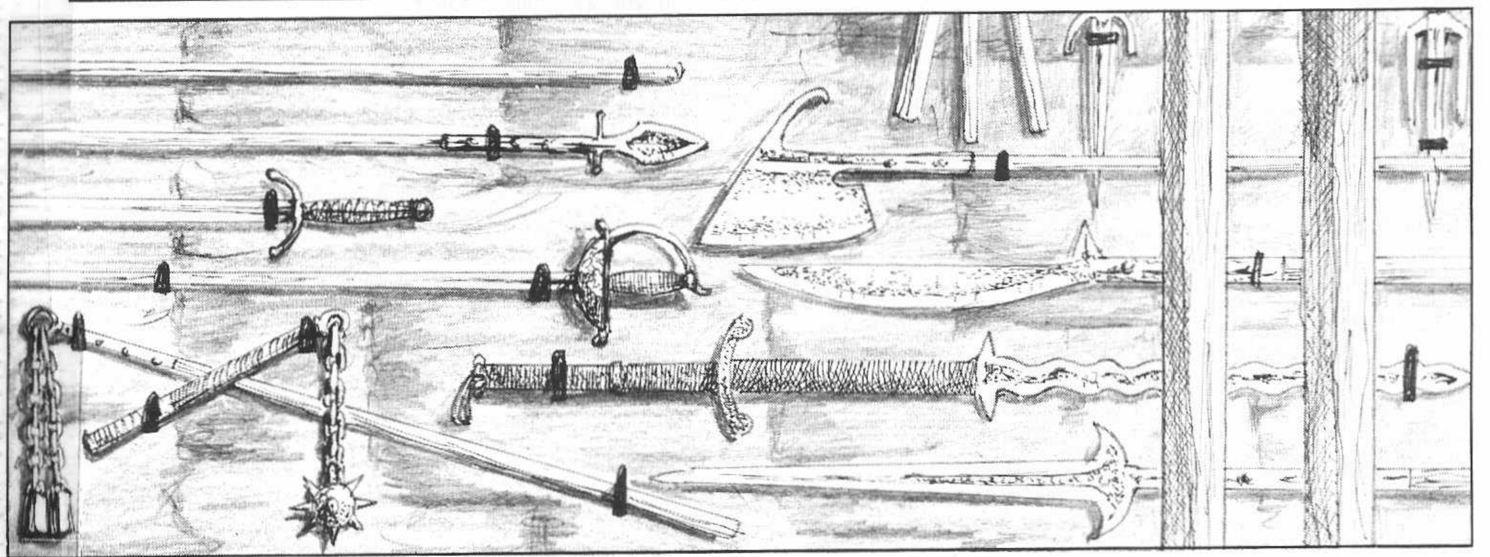
Type d'armure	Points d'armure	Partie du corps protégée
Bouclier	1	Toutes
Chemise de mailles	1	Tronc
Idem - à manches longues	1	Tronc/Bras
Cotte de mailles	1	Tronc/Jambes
Idem - à manches longues	1	Tronc/Jambes/Bras
Cagoule de mailles	1	Tête
Cuirasse	1	Tronc
Manches de mailles ou de fer	1	Bras
Jambières de mailles ou de fer	1	Jambes
Casque	1	Tête

** Les lances et les hallebardes donnent un +10 à l'Initiative pendant le premier Round du combat et les suivants si l'utilisateur est Gagnant. Si l'adversaire est en selle, elle donne +20 dans les mêmes conditions que précédemment.*

*** Contre les combattants aériens seulement.*

**** La lance de cavalerie est pleinement efficace lorsque son utilisateur est en selle et qu'il Charge. Dans tous les autres cas, le bout de la lance est considéré comme ayant les mêmes effets qu'une arme simple.*





• ARMURES DE CUIR •

Tous les personnages n'ont pas les moyens de s'acheter une armure en métal, auquel cas ils devront se contenter d'une armure de cuir, renforcée ou cloutée. De telles armures sont efficaces contre des coups relativement légers et dévient assez bien les coups de taille. Toutefois, elles ne servent pas à grand chose contre les coups d'estoc pénétrants et les coups de taille puissamment assénés. Pour représenter cette faiblesse, les armures de cuir ont une protection variable - notée 0/1 Point d'armure. Cela signifie que les coups causant jusqu'à 3 points de dommages sont réduits de 1, mais que les coups infligeant 4 points ou plus de dégâts ne sont pas réduits du tout. Ainsi, un personnage vêtu d'une veste en cuir, frappé au tronc par une arme lui causant 2 points de dommages, enlève 1 point grâce à son armure - alors que si le même personnage avait encaissé 5 points, l'armure n'aurait rien absorbé du tout.

Type d'armure	Points d'armure	Partie du corps protégée
Gilet en cuir	0/1	Tronc
Veste en cuir	0/1	Tronc/Bras
Cagoule de cuir	0/1	Tête

Porter une armure en cuir sous une armure de métal ne confère pas de protection supplémentaire ; cela empêche seulement le contact et le frottement du métal sur la peau du personnage.
Rappel : Dans un combat sans armes, l'armure de cuir protège toujours de 2 points (cf. *Combat Sans Armes*).

• DOMMAGES SUPPLEMENTAIRES •

Parfois, un coup particulièrement chanceux ou puissant va toucher un organe vital de la victime, lui causant des dégâts plus importants que la normale ou même la tuant net. Lorsqu'une créature tire un 6 naturel sur le dé de dommages (avant toute modification), il y a une possibilité qu'un tel coup ait été porté.

Le joueur (ou le MJ) tire une seconde fois le D100 ; si le résultat est *égal ou inférieur* au CC de l'attaquant, des dommages supplémentaires ont été infligés. Un autre D6 est tiré et son résultat rajouté au précédent.

Si ce second dé de dommages roule aussi sur un 6, ne tirez plus de Test de CC, mais retirez simplement un nouveau D6 à rajouter au total de dommages et répétez cette opération jusqu'à ce qu'un chiffre inférieur à 6 soit tiré.

Le montant final de dommages est modifié suivant la procédure normale, en ajoutant la Force et déduisant l'Endurance et l'armure portée, pour déterminer les dégâts effectifs. Les dommages supplémentaires ne surviennent que sur un résultat pur de "6" sur le dé de dommages. Un personnage ne peut utiliser sa Compétence Chance pour infliger plus de dégâts.

• COUPS CRITIQUES •

Une créature peut absorber des dommages jusqu'à son total de points de Blessures sans pénalité. Cette Caractéristique représente en fait son "niveau d'absorption" et c'est seulement une fois qu'elle est réduite à zéro, que le personnage prend réellement des dégâts. Les coups qui dépassent, en valeur de dommages, les Points de Blessures d'un personnage sont appelés Coups Critiques et mettent souvent le personnage atteint hors de combat (s'il n'est pas tué net !). La Table des Coups Critiques permet d'en déterminer les effets.
Par exemple, 5 points de dégâts infligés à un personnage à qui il ne restait plus que 2 points de Blessures, réduit cette Caractéristique à zéro et lui cause un Coup Critique à +3.



Quand un personnage subit un Coup Critique, consultez la colonne appropriée de la Table des Coups Critiques et tirez 1D100 pour en apprécier les effets. Le chiffre d'Effet Critique doit alors être reporté à la liste d'Effets critiques appropriée.

Lorsque les points de Blessures d'un personnage tombent à zéro, ils n'iront pas plus bas - le total des points positifs restants (de la différence dommages moins Blessures) est reporté sur la Table des Coups Critiques. Parfois, un personnage recevra un Coup Critique qui lui infligera des points de Blessures additionnels par Round, jusqu'à ce que des soins médicaux lui soient prodigués. Chaque Round, le MJ établit alors le nouveau total de dommages reçus et il se réfère à la Table des Morts Violentes. Cette Table ne propose qu'une seule alternative, la mort instantanée ou Sans effet. Un personnage qui tire "Sans Effet" sur la Table souffre toujours du Coup Critique d'origine qui a imposé ce tirage et le MJ devra retirer pour connaître son destin à chaque nouveau Round, jusqu'à ce que le personnage soit soigné - jusqu'à ce qu'un personnage compétent en Traumatologie lui prodigue les premiers secours, par exemple. *Note :* Les points de Blessures reçus de cette façon ne sont pas cumulatif - le total de points de Blessures du personnage reste à zéro et les dommages subséquents sont simplement une indication pour le Round, permettant de vérifier s'il n'en meurt pas subitement.

• TABLE DES COUPS CRITIQUES •

Résultat du D100	+1	+2	+3	+4	+5	+6 et plus
01-10	1	3	5	7	11*	14*
11-20	2	4	6	9*	13*	15
21-30	3	5	8*	14*	16	16
31-40	4	7	10*	13*	15	15
41-50	5	9*	14*	16	16	16
51-60	7	12*	15	15	15	15
61-70	9*	16	16	16	16	16
71-80	11*	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

* *La victime doit Fuir le combat si cela est possible - voir le paragraphe sur* **La fuite.**

• EFFETS CRITIQUES •

BRAS

1. Votre adversaire retire vivement son bras pour éviter d'être blessé plus sérieusement mais, ayant mal contrôlé son geste, lâche ce qu'il tenait dans la main.
2. Votre coup écorche les phalanges de votre adversaire. Ses doigts le font souffrir mais la blessure n'est pas très grave en soi. Il peut se servir de son bras normalement, mais a lâché ce qu'il tenait dans la main sous la douleur.
3. Votre coup percute la main de votre adversaire, la rendant inutilisable pour le prochain Round seulement. Sous la violence du choc, il a lâché ce qu'il tenait dans cette main.
4. Votre coup percute violemment la main de votre adversaire, lui déboîtant le poignet. Ce qu'il tenait tombe à terre et sa main est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.
5. Votre coup percute violemment la main de votre adversaire, lui brisant plusieurs doigts. Ce qu'il tenait tombe à terre, et sa main est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.
6. Votre coup percute l'objet que votre adversaire tenait (généralement une arme ou un bouclier), le faisant voler en éclats. L'objet est détruit, et le bras est engourdi et inutilisable pour 1D6 Rounds.
7. Votre coup frôle la tête de votre adversaire pour finir sa course au creux de son épaule qui se déboîte sous le choc. Le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins soient prodigués à la victime.

8. Votre coup entaille profondément le bras de votre adversaire, tranchant muscles et tendons. L'objet tenu en main tombe à terre et le bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit soigné.

9. Il se produit un horrible bruit de craquement au moment où votre arme fracasse le radius (à moins que ce ne soit le cubitus ?) de votre adversaire. Il lâche ce qu'il tenait dans la main, et son avant-bras est inutilisable tant qu'il n'est pas soigné.

10. Il se produit un horrible bruit de craquement au moment où votre arme fracasse l'humérus de votre adversaire. Il lâche ce qu'il tenait dans la main, et son bras est inutilisable tant qu'il n'est pas soigné.

11. Le bras de votre adversaire se brise sous le coup, et l'artère humérale est tranchée net. Ce qu'il tenait tombe à terre, et son bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner. De plus votre adversaire perd 1 point de Blessures par Round tant qu'il ne reçoit pas de soins. Tirez à chaque Round sur la Table des Morts Violentes.

12. Votre adversaire fixe avec horreur le sang qui jaillit de son poignet mutilé. L'objet tenu en main tombe à terre (avec la main elle même), et votre adversaire perd connaissance ainsi que 1D4 points de Blessures par Round jusqu'à ce qu'il soit soigné. Tirez à chaque Round sur la Table des Morts Violentes.

13. Votre coup arrache le bras de votre adversaire au niveau du coude, éclatant les os et déchirant les chairs. Votre adversaire s'écroule à terre, et ne peut plus rien faire jusqu'à ce qu'il soit soigné. Dans l'intervalle, il perdra 1D4 points de Blessures par Round. Tirez à chaque Round sur la Table des morts violentes.

14. Votre coup arrache le bras de votre adversaire au niveau de l'épaule. Votre adversaire s'écroule à terre, et ne peut plus rien faire jusqu'à ce qu'il soit soigné. Dans l'intervalle, il perdra 1D6 points de Blessures par Round. Tirez à chaque Round sur la Table des morts violentes.

15. Votre coup sépare presque entièrement l'épaule de votre adversaire du reste de son corps - le bras ballotte mollement, des lambeaux de chair sanguinolente et des fragments d'os pendent de la plaie. Une esquille d'os a tranché une artère principale, et après une fraction de seconde, votre adversaire s'effondre dans une mare de sang qui s'écoule des restes de son épaule. La mort, due au choc et à la perte de sang, est quasiment instantanée.

16. Votre coup écrase le bras de votre adversaire contre son corps, lui enfonçant un côté de la cage thoracique. Le bras est littéralement disloqué sous l'impact, et le sang vous éclabousse ainsi que votre adversaire. Il s'effondre sur le sol presque immédiatement, tué par la violence du coup et la perte de sang.

TETE

1. Votre adversaire s'est baissé au moment de l'impact, sauvant sa vie de justesse, mais perdant un morceau d'oreille. Votre adversaire ne pourra pas attaquer le prochain Round, mais pourra Parer ; par la suite, la procédure de combat se déroulera normalement.

2. Un coup en biais étourdit votre adversaire, qui ne pourra rien faire, excepté Parer, le prochain Round.

3. Votre coup étourdit votre adversaire, qui ne pourra que Parer pour les 1D4 Rounds qui suivent.

4. Votre coup étourdit votre adversaire, qui reste sonné et ne pourra rien faire du tout le Round prochain.

5. Votre coup étourdit votre adversaire, qui reste sonné et ne pourra rien faire du tout pour les 1D4 Rounds suivants.

6. Votre adversaire est renversé au sol sous le choc, et reste sonné. Il compte comme cible Inerte le Round qui suit et il ne pourra rien faire, excepté Parer, pendant les 1D4 Rounds qui lui seront nécessaires pour se relever par la suite.

7. Votre coup provoque une entaille légère dans le cuir chevelu de votre adversaire - sans s'occuper s'il porte ou non un casque. Les blessures à la tête sont réputées pour saigner abondamment, et le sang coule sur les yeux de votre adversaire, le pénalisant de -10% sur tous ses jets d'Attaque, jusqu'à ce qu'il soit soigné.

8. Votre coup percute violemment la mâchoire de votre adversaire, lui brisant quelques dents. Sonné par le coup, il ne pourra rien faire, excepté Parer, le Round suivant. Par la suite, la douleur et la nécessité de recracher le sang et les fragments de dents pénalisent votre adversaire d'un -10 à toutes ses attaques jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

9. Votre coup crève un œil à votre adversaire (déterminez lequel aléatoirement si nécessaire) qui ne pourra rien faire du tout le prochain Round. Toutes ses attaques porteront à -10% jusqu'à ce qu'on lui prodigue des soins. Toutes ses Compétences relatives à la vue sont perdues, y compris les bonus dus à la Vision nocturne et sa capacité de Tir est réduite définitivement de 20 points (nouveau CT : minimum 05).

10. Votre adversaire a une commotion cérébrale, et ne pourra rien faire pendant 1D4 heures, ou jusqu'à ce qu'il soit soigné.

11. Votre adversaire est sérieusement commotionné, et ne pourra rien faire pendant 1D10 heures, ou jusqu'à ce qu'il soit soigné. De plus, il devra réussir un Test d'Endurance, ou perdre 10 points dans chacune de ses Caractéristiques de pourcentage, en guise d'effets secondaires dus aux Dommages Cérébraux durables.

12. Votre coup sectionne la carotide de votre adversaire, et vous êtes tous deux inondés par un flot de sang. Votre adversaire s'effondre et se videra de son sang en 1D4 Rounds, à moins qu'il ne soit soigné d'ici là.

13. Votre coup percute violemment la partie inférieure de la mâchoire de votre adversaire et la fait rentrer en force à l'intérieur de la boîte crânienne. Votre adversaire s'effondre et mourra en 1D6 Rounds s'il ne reçoit pas de soins entre temps. Si les soins sont efficaces, votre adversaire devra encore réussir un Test sous son Endurance, ou perdre 10 points dans chacune de ses Caractéristiques de pourcentage, comme effets secondaires dus au choc.

14. Votre coup sabre la gorge de votre adversaire, lui brisant net les vertèbres cervicales. Votre adversaire tombe à terre, remuant convulsivement pendant quelques secondes, avant d'expirer définitivement.

15. Votre coup éclate le crâne de votre adversaire. La mort est instantanée.

16. La tête de votre adversaire vole à 1D4 mètres, dans une direction déterminée au hasard.

TRONC

1. Votre coup frappe la poitrine de votre adversaire avec un bruit sourd. Soufflé sous le choc, il ne pourra rien faire, excepté Parer, le Round suivant.

2. Votre coup percute la hanche de votre adversaire. Plié en deux par la douleur, il ne pourra rien faire du tout le Round qui suit.

3. Votre coup percute violemment la poitrine de votre adversaire, le renversant au sol. Il ne pourra que Parer durant les 1D4 Rounds qui lui seront nécessaires pour se relever.

4. Votre coup s'abat avec force sur la hanche de votre adversaire, le renversant au sol et lui faisant perdre l'arme qu'il tenait à la main. Il ne pourra rien faire, excepté Parer avec son bouclier (s'il en a un) durant les 1D4 Rounds qui lui seront nécessaires pour se relever.

5. La violence de votre coup soulève de terre votre adversaire qui retombe au sol avec fracas. Votre adversaire est étourdi pour 1D4 Rounds durant lesquels il sera considéré comme une cible Inerte. Il ne pourra ensuite que Parer, durant les 1D4 Rounds suivants qui lui seront nécessaires pour se relever.

6. Votre coup défonce plusieurs côtes à votre adversaire. Il ne pourra rien faire du tout le Round qui suit et attaquera par la suite à -10%, jusqu'à ce qu'il soit soigné.

7. Votre coup éclate la clavicule de votre adversaire. La douleur réduit toutes ses Caractéristiques de 1 ou 10 points (selon le cas), et ce jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
8. Votre coup fracasse le coccyx de votre adversaire. La douleur baisse toutes ses Caractéristiques de 1 ou 10 points (selon le cas) et son déplacement est réduit de moitié, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Votre adversaire devra réussir un Test d'Initiative à chaque Round ou s'écrouler au sol (comptant alors comme cible Inerte et ne pouvant que Parer pendant les 1D4 Rounds nécessaires pour se relever). Les Compétences comme Acrobatie normale ou équestre, Danse, Fuite et Escalade sont inutilisables tant qu'il n'est pas soigné.
9. Votre coup écrase violemment l'abdomen de votre adversaire, qui tombe inconscient sur le sol, perdant 1 point de Blessures par Round dû à une hémorragie interne, jusqu'à ce qu'il soit soigné.
10. Les côtes de votre adversaire volent littéralement en éclats et une esquille a perforé un poumon, entraînant la perte de conscience. Votre adversaire s'écroule et perd 1D4 points de Blessures par Round, dus à l'hémorragie interne, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Même dans ce cas, votre adversaire sera totalement inopérant pendant au moins dix semaines, et perdra 1 point d'Endurance définitivement.
11. Votre coup écrase l'abdomen de votre adversaire, lui causant des lésions internes. Il tombe sur le sol dans d'atroces souffrances et ne sera capable que de Parer. Il devra également réussir un Test d'Endurance chaque Round ou s'évanouir. Des soins efficaces lui permettront de se déplacer, mais à la moitié seulement de son Allure Prudente et toutes ses Caractéristiques seront réduites de moitié pendant 3D6 semaines. Toute Compétence invoquant le mouvement de quelque sorte que ce soit est inutilisable, jusqu'à rétablissement complet.
12. Votre coup enfonce la colonne vertébrale de votre adversaire. Projeté au sol, votre adversaire ne peut rien faire tant qu'il n'a pas reçu des soins. Il devra aussi réussir un Test sous son Endurance, au risque d'avoir les deux jambes paralysées définitivement.
13. Votre coup brise le bassin de votre adversaire, qui tombe au sol et ne pourra plus que Parer jusqu'au dénouement du combat. La douleur réduit de moitié toutes ses Caractéristiques et une hémorragie interne lui fait perdre 1D4 points de Blessures chaque Round tant qu'il n'est pas soigné. Son rétablissement demandera 10 semaines de repos, durant lesquelles il ne pourra pas utiliser de Compétences impliquant le mouvement, à quelque titre que ce soit.
14. Votre coup enfonce le thorax de votre adversaire, lésant plusieurs organes internes et le tuant en quelques secondes.
15. Votre coup ouvre le ventre de votre adversaire, répandant ses entrailles sur le sol dans un gargouillis immonde. La mort est instantanée.
16. Votre coup fracasse la colonne vertébrale et éclate l'abdomen de votre adversaire, arrachant les muscles et brisant les os dans une gerbe de viscères. Votre adversaire s'effondre sur le sol, coupé en deux.

JAMBES

1. Votre coup, porté en biais sur le mollet de l'adversaire, le fait trébucher. Il laisse tomber l'objet tenu en main, à moins qu'il ne réussisse un Test de Dextérité.
2. Votre coup déséquilibre votre adversaire, qui pourra seulement Parer au Round suivant.
3. Votre coup jette votre adversaire à terre, lui faisant perdre ce qu'il tenait dans les mains, à moins qu'il ne réussisse un Test sous la Dextérité. Votre adversaire pourra seulement Parer durant les 1D4 Rounds qui lui seront nécessaires pour se relever, s'il tient encore une arme ou un bouclier.
4. Votre coup engourdit la jambe de votre adversaire. Son déplacement et son Initiative sont réduits de moitié pendant 1D4 Rounds.
5. Votre coup déboîte la cheville de votre adversaire. Son Déplacement et son Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il soit soigné. Votre adversaire doit réussir un Test d'Initiative ou tomber à terre (voir le 3 ci-dessus).
6. Votre coup frappe violemment la hanche de votre adversaire, lui déboîtant la jambe. Son Déplacement et son Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Votre adversaire doit réussir un Test d'Initiative ou tomber à terre (voir le 3 ci-dessus).
7. Votre coup brise le tibia de votre adversaire, ce qui le projette à terre (voir le 3 ci-dessus). Son déplacement et son Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
8. Votre coup entaille profondément la jambe de votre adversaire, tranchant muscles et tendons. Il tombe à terre (voir le 3 ci-dessus), et perd 1 point de Blessures par Round dû à l'hémorragie. Tirez à chaque Round sur la Table des Morts Violentes.
9. Votre coup transperce la cuisse de votre adversaire, tranchant l'artère fémorale. Il choit sur le sol (voir le 3 ci-dessus) et ne se relèvera que sur un Test d'Initiative réussi. De plus, la victime perdra 1 point de Blessures par Round tant qu'elle ne sera pas soignée. Tirez à chaque Round sur la Table des Morts Violentes.
10. Il se produit un horrible bruit de craquement au moment où votre arme fracasse le col du fémur de votre adversaire. Il s'étale par terre (voir le 3 ci-dessus), laissant tomber ce qu'il tenait en main et perdant 1D4 points de Blessures par Round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Tirez à chaque Round sur la Table des Morts Violentes. Votre adversaire ne pourra se relever et marcher sans l'aide d'au moins une autre personne.
11. Votre adversaire fixe avec horreur le sang qui jaillit de l'emplacement où devrait se trouver son pied, avant de tomber évanoui sur le sol, perdant 1D4 points de Blessures par Round jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Tirez à chaque Round sur la Table des Morts Violentes.
12. Votre coup arrache la jambe de votre adversaire au niveau du genou, éclatant la rotule et déchirant les chairs. Votre adversaire s'écroule et ne pourra plus rien faire tant qu'il ne sera pas soigné, perdant 1D4 points de Blessures par Round dans l'intervalle. Tirez à chaque Round sur la Table des Morts Violentes.
13. Votre coup brise le bassin de votre adversaire, qui tombe au sol (voir le 3 ci-dessus). La douleur réduit de moitié toutes ses Caractéristiques, et une hémorragie interne lui fait perdre 1D4 points de Blessures chaque Round tant qu'il n'est pas soigné. Tirez à chaque Round sur la Table des Morts Violentes. Son rétablissement demandera 10 semaines de repos, durant lesquelles il ne pourra pas utiliser de Compétences impliquant le mouvement, à quelque titre que ce soit.
14. Votre coup arrache la jambe de votre adversaire au niveau du bassin. Votre adversaire s'écroule et ne pourra plus rien faire tant qu'il ne sera pas soigné, perdant 1D6 points de Blessures par Round dans l'intervalle. Tirez à chaque Round sur la Table des Morts Violentes.
15. Votre coup sépare presque entièrement la jambe de votre adversaire du reste de son corps - la jambe ballotte mollement, des lambeaux de chair sanguinolente et des fragments d'os pendent de la plaie. Une esquille d'os a tranché une artère principale et, après une fraction de seconde, votre adversaire s'effondre dans une mare de sang qui s'écoule des restes de son bassin. La mort, due au choc et à la perte de sang, est quasiment instantanée.
16. Votre coup écrase la cuisse de votre adversaire contre son bassin, lui enfonçant le bas ventre. Le sang qui jaillit de la plaie vous éclabousse ainsi que votre adversaire. Ce dernier s'effondre sur le sol presque immédiatement, tué par la violence du coup et la perte de sang.

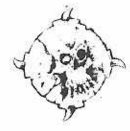


• LE SYSTEME DE MORT VIOLENTE RESULTANT D'UN COUP CRITIQUE •

Il n'est pas toujours évident de pratiquer le système de Coups Critiques dans ses moindres détails pour chaque créature. Le MJ peut préférer utiliser la Table des Morts Violentes qui ne propose qu'une alternative -Tué net (TN) ou Sans effet (SE)- et qui a l'avantage d'être rapide d'utilisation malgré sa moindre précision. Utilisez-la de la même façon que la *Table détaillée des Coups Critiques*, en reportant la différence positive du coup en abscisse et le résultat du D100 en ordonnée. Cette Table peut également être utilisée pour résoudre les dommages critiques qui ne sont pas dus au combat - mais à une forte hémorragie ou à une chute, par exemple.

TABLE DES MORTS VIOLENTES ET DES COUPS CRITIQUES

	+1	+2	+3	+4	+5	+6
01-10%	SE	SE	SE	SE	SE	TN
11-20%	SE	SE	SE	SE	TN	TN
21-30%	NE	SE	SE	TN	TN	TN
31-40%	SE	SE	TN	TN	TN	TN
41-50%	SE	TN	TN	TN	TN	TN
51% et +	TN	TN	TN	TN	TN	TN



• ASSOMMER UN ADVERSAIRE •

Les personnages doivent déclarer qu'ils veulent étourdir avant de frapper. Ils doivent être conscients, toutefois, qu'à moins de posséder la Compétence Coups Assommants, leur chance d'étourdir leur adversaire en combat singulier est minime. La procédure est sensiblement la même que pour un coup normal. Premièrement, le personnage doit faire un jet d'Attaque - avec un malus de -20 en CC s'il n'a pas la Compétence Coups Assommants. Ensuite, les dommages sont calculés normalement, excepté que l'on considère toujours que le coup a été porté à la tête et que seules les protections de tête et les boucliers seront pris en compte. Notez bien que la victime ne perd pas de points de Blessures, à moins que le résultat du D6 ne soit un 6 naturel ; auquel cas, l'on calculera les dégâts additionnels comme il se doit (cf. *Dommages Supplémentaires* - dans cette section). Seuls les dommages supplémentaires seront soustraits de la Caractéristique Blessures de la victime, représentant un coup mal contrôlé ! Quand au résultat modifié du premier D6 (c.-à-d. 1D6 + *Force,* moins *Endurance* et éventuelles protections de tête et bouclier), il sera multiplié par 5 pour donner une chance en pourcentage d'étourdir l'adversaire. Si l'attaquant est compétent en Coups Assommants, cette chance sera encore augmentée de 20%. Si la victime a pu se faufiler discrètement derrière quelqu'un, ses chances sont encore plus grandes - le MJ peut alors décider de traiter la victime comme une cible "Inerte", qui sera touchée automatiquement et dont les chances d'être étourdie sont multipliées par deux.
Le nombre de minutes durant lesquelles la victime restera inconsciente est déterminé en tirant un certain nombre de D10. Ce nombre de D10 est égal à 10 moins l'*Endurance* de la victime.

• COMBAT EN SELLE •

Toucher un Adversaire En Selle : Le coup va-t-il atteindre le cavalier ou sa monture ? Cela va dépendre des hauteurs comparées des créatures en question. Le problème peut se résoudre assez facilement par le jet d'un D100 :

Attaquant	Monture de la taille d'un cheval		Monture plus grande	
Créature <3 m de haut	Cavalier Monture	01-20 21-00	01-40 41-00	Cavalier Monture
Créature de 3 m ou plus	Cavalier Monture	01-50 51-00	01-50 51-00	Cavalier Monture
Créature En Selle	Cavalier Monture	01-50 51-00	01-50 51-00	Cavalier Monture

Quand les deux antagonistes sont en selle et que leurs montures peuvent aussi Attaquer, ces dernières auront également deux cibles potentielles en face d'elles. Dans ce cas, la monture devra également suivre la procédure de localisation précédente, mais en rajoutant 10% à ses jets de dés ; il est plus difficile de toucher une cible haute lorsque l'on doit assumer le poids et l'encombrement d'un cavalier.

Tuer la Monture : Le cavalier dont la monture est tuée sous lui, tire un D100 :

01-70 **Désarçonné** - il peut continuer à combattre à pied sans autre difficulté.

71-90 **Projeté** - il est projeté en avant violemment. Calculer les dégâts équivalents à une Chute de 1D4 mètres.

91-00 **Coincé sous sa monture** - il encaisse 1 point de dommages par point de Force de sa monture. Il peut tenter un Test de Force chaque Round pour se dégager. Tant que ce n'est pas fait, le cavalier coincé compte comme une cible Inerte.

• ADVERSAIRES NON-HUMANOIDES •

La majorité des créatures rencontrées dans ce jeu sont de forme humanoïde et le système de localisation des coups pourra être appliqué normalement. Ce sera aussi le cas pour les quadrupèdes, tels que les chevaux, pour lesquels les bras seront considérés comme étant les membres antérieurs et les jambes, les membres postérieurs. Certaines créatures n'ont pas de formes dissociables, ou ne portent pas d'armure, auquel cas il ne sera pas vraiment nécessaire de connaître la localisation d'un coup, à moins que vous ne leur appliquiez le système détaillé de Coups Critiques.

Dans tous les autres cas, le Maître de Jeu devra se fier à son bon sens, et s'aider pour cela des quelques exemples suivants :

Humanoïdes ailés — utiliser la table de localisation normalement ; mais 25% des coups aux bras et 75% des coups au tronc de dos, touchent les ailes.

Pieuvre — tirez 1D10 : 1-8 tentacule, 9-10 corps.

Têtes multiples — utiliser la table de localisation normalement ; et déterminez aléatoirement quelle tête est touchée quand le chiffre est entre 01-15. Un Coup Critique à la tête, qui aurait tué une créature normale, rend simplement ici une tête inutilisable (réduisant l'Intelligence, la Volonté, et éventuellement d'autres Caractéristiques selon l'avis du MJ). La créature mourra si toutes ses têtes sont détruites.

Oiseau aptère — utiliser la table de localisation normalement ; toutes les localisations aux bras deviennent localisations au tronc.

Serpent — tirez 1D4 : 1-3 corps, 4 tête.

Centaure — utiliser la table de localisation normalement ; les localisations au tronc sont traitées comme suit : 40% tronc humain, 60% corps chevalin. Les localisations aux jambes concernent toujours les membres antérieurs, à moins que l'attaque provienne de l'arrière.

Hydre — 90% des coups atteignent les têtes (à chance égale pour chacune), et 10% le corps. Inverser ces probabilités si l'attaque vient de l'arrière.

Queue — la localisation sur l'appendice caudal n'est pas prévue, car elle ne concerne que les attaques provenant de l'arrière. Les créatures, pourvues d'une queue, attaquées de dos sont frappées sur cet appendice chaque fois que la localisation prévoit la tête.

• ADVERSAIRES PARTICULIEREMENT GRANDS •

Il est plutôt malaisé de frapper la tête d'un Géant si vous ne mesurez que 90 cm de haut ! Quand la différence de taille entre deux antagonistes atteint 3 mètres ou plus, le personnage le plus petit ne pourra frapper que les jambes de son adversaire, plus tous les membres ou têtes qui participent éventuellement aux attaques. Les attaques réussies sur les autres parties du corps seront re-tirées.

• ATTAQUES SPECIALES DES GRANDES CREATURES •

Certaines grandes créatures disposent d'attaques spéciales sous la forme de morsures, attaques caudales, etc. Ces diverses formes d'attaques sont décrites en détails dans le **Bestiaire**.

• ATTAQUES DES CREATURES VOLANTES •

En raison de leur façon particulière de se déplacer, il est possible aux créatures volantes de plonger sur leurs victimes et de s'en mettre hors de portée dans le même Round. Suivez la procédure normale au moment du contact. Les personnages attaqués pourront toujours tenter de Parer, même s'ils ont déjà agi dans ce Round ; mais ne pourront contre-attaquer que s'ils ne l'ont pas encore fait. Les personnages peuvent frapper alors que vient leur tour d'agir, même si la créature est en train de remonter pour se mettre hors de portée. On considère que les deux antagonistes font leur échange de coups au moment où la créature passe, bien que l'ordre d'Initiative soit respecté normalement.

Les créatures volantes peuvent rompre le combat dès qu'elles le désirent. Elles ne sont pas alors considérées (pour les besoins du jeu) comme en Fuite et ne subissent donc pas d'attaque "libre" (comme ce serait le cas pour un adversaire au sol).

Ces points de règles ne concernent que les cas où une créature volante attaque une créature au sol - les combats entre deux créatures volantes se résolvent de la même manière qu'entre deux créatures au sol.

• PROJECTILES •

Certaines armes sont utilisées à distance. Ce sont toutes les armes de jet (haches, dards, javelots, etc.) et toutes celles qui tirent des traits et des balles (arcs, arbalètes, pistolets, etc.).

• PROCEDURE DE COMBAT A DISTANCE •

A la différence du combat au contact, la Caractéristique Attaques des personnages n'influe pas sur le nombre de projectiles qu'ils pourront tirer ou lancer sur leurs adversaires. L'utilisation d'un projectile passe par les trois actions suivantes : *Armer, Viser, Tirer*. Il faut généralement un Round entier (10 secondes) pour Armer, Viser et finalement "Tirer" un projectile. Certaines armes de distance, telles les arbalètes et les armes à feu, demandent plus de préparatifs, tandis que l'arbalète à répétition peut tirer plus rapidement. Les temps de préparatifs sont précisés dans la *Table des projectiles*.

Armer : Cela comprend le temps nécessaire pour prendre une flèche dans son carquois et l'encocher, pour sortir un couteau de lancer de sa gaine et préparer son bras, pour charger une arbalète ou un pistolet, et cetera. Dans certains cas, notamment pour les arbalètes et les armes à feu, le temps d'armement seul prendra un Round entier ; peut être même plus. Mais les personnages peuvent toujours se déplacer avec des armes chargées s'ils le désirent (cf. *Transport des Armes Chargées*).

Viser : Les personnages doivent être capable de tirer, dans l'absolu, une ligne droite jusqu'à leur cible. Ils ne peuvent pas Tirer dans les coins ou à travers un mur ! La cible doit également être à portée de leur arme. La Visée se passe habituellement dans le même Round que le Tir, bien qu'elle puisse prendre plus de temps si la cible se trouve à *Portée Extrême* (cf. *Tir à Portée Extrême*).

Tirer : Lorsqu'un projectile est lancé, décoché ou tiré, les Touchers sont déterminés de la même manière que pour les combats au contact, excepté que l'on utilisera la Caractéristique Tir à la place de Combat.

Pour établir si un Tir réussit, jetez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à la Capacité de Tir du personnage, le projectile a atteint sa cible. Dans le cas contraire, celui ci l'a manquée, bien sûr.

Lorsqu'un personnage tire sur un groupe de créatures, sans viser un individu en particulier, son score en CT est doublé et tous les Tirs réussis contre ce groupe seront distribués au hasard entre les victimes possibles.

• LOCALISATION •

La localisation est déterminée de la même façon que pour le combat au contact.

• DEGATS •

Les dégâts sont déterminés de la même façon que pour le combat au contact. Pour certaines armes, on utilisera la *Force Effective* de l'arme à la place de celle du Tireur ; les *Forces Effectives* sont données dans la *Table des projectiles.*

Les tirs à Longue Portée causent 1 point de dommages en moins ; les tirs à *Portée Extrême* causent 2 points de dommages en moins. Les modificateurs dus à l'Endurance et à l'armure ne varient pas.

Dommages Supplémentaires : Ils sont infligés de la même façon que pour le combat au contact.

Coups Critiques : Les Coups Critiques dus aux armes de distance sont plus rares que ceux dus aux armes de contact.
En règle générale, le MJ pourra utiliser le *Système de Mort Violente* ; bien qu'il puisse se servir du système détaillé s'il le souhaite, mais les effets ne seront pas toujours adaptés.

• MODIFICATEURS DE TOUCHER •

Un personnage subit un modificateur négatif dans certaines circonstances: si la cible est lointaine, particulièrement petite, etc.
Les modificateurs types sont les suivants :

Tir sur une petite cible	-10	Généralement, tout ce qui est inférieur à 30 cm de haut compte comme petite cible.
Tir à partir d'une monture en mouvement	-10	Tel un cheval ou un chariot.
Tir à longue portée	-10	Longue Portée par rapport à l'arme employée. Se référer à la Table des projectiles.
Lancement d'un projectile improvisé	-10	Tel une pierre, un vase, une chaise, etc.
Cible cachée derrière un abri léger	-10	La cible est partiellement cachée par de la végétation, des arbres, etc.
Cible cachée derrière un abri solide	-20	La cible est partiellement cachée par une construction en pierre ou en briques, un mur ou des remparts.
Tir à portée extrême	-20	Portée Extrême par rapport à l'arme employée. Se référer à la Table des projectiles.

Ces modifications sont, bien entendu, cumulatives et vous êtes libre d'imposer d'autres modificateurs si vous le jugez bon.

• ARMES ORDINAIRES ET SPECIALISEES •

Tout comme les armes de contact, les armes de distance entrent dans deux catégories, *Ordinaires* et *Spécialisées*. Les armes Spécialisées ne pourront être utilisées efficacement que par les personnages compétents dans la Spécialisation appropriée. Les personnages non-compétents peuvent utiliser une *arme Spécialisée*, mais leur CT sera alors réduite à 10 % de base. et le MJ pourra leur imposer tout Test de Risque et/ou toute pénalité pour toucher qu'il jugera approprié, si le personnage a une chance de se blesser.

Les armes Ordinaires comprennent :

Arc Court — Un petit arc utilisé souvent pour la chasse ou à cheval. Un arc tout ce qu'il y a de plus ordinaire, fait de bois, tendon, corne ou d'un mélange de matériaux similaires.

Arbalète — Une arbalète décoche des carreaux, et dispose le plus souvent d'un tour permettant de tendre la corde sans forcer. De telles armes ont une cadence de tir très lente et sont encombrantes d'utilisation, mais elles causent des dégâts considérables.

Javelot — Une courte lance spécialement équilibrée pour le lancer.

Projectile Improvisé — Tout ce qui n'est pas vissé au sol est un projectile potentiel.
Cela comprend les chaises, les poteries, les bouteilles, les pierres et toutes les armes qui ne sont pas faîtes pour être lancées, comme les épées, etc.



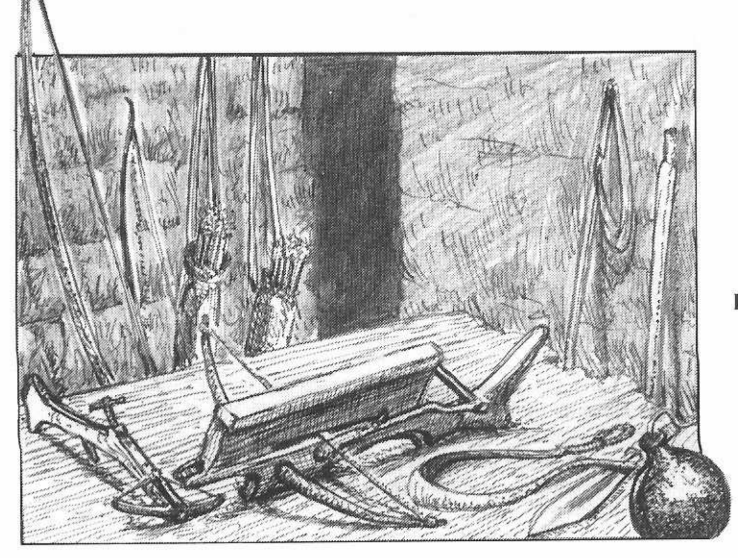
Les armes Spécialisées comprennent :

Sarbacane — Les sarbacanes ne sont pas des armes que l'on rencontre couramment sur le Vieux Monde, mais qui sont parfois utilisées par les Assassins. Elles projettent de petites fléchettes, souvent empoisonnées.

Arc Long — L'arc long est une arme délicate qui nécessite une parfaite connaissance de son maniement. Elle est toutefois très efficace, et a une portée plus longue que les arcs normaux.

Arc Elfique — L'arc elfique est une arme Spécialisée qui ne requiert pas de Spécialisation. Il ne peut être utilisé que par les Elfes Sylvains - dans les mains d'une autre Race, il compte comme un arc court.

Arbalète à répétition — Une variante ingénieuse de l'arbalète Ordinaire. Un levier retend la corde après chaque tir et un autre carreau est alors automatiquement encoché, provenant d'un magasin au sommet de l'arme. Le magasin peut contenir jusqu'à 10 carreaux. L'arme est légère, mais moins puissante qu'une arbalète normale. En termes de jeu, elle n'a pas de Longue Portée - toutes les distances supérieures à sa Portée Courte sont considérées comme Extrêmes. Elle a l'avantage de tirer vite : le tireur peut décocher 2 carreaux par Round.



Arbalète de Poing — C'est une petite arbalète entièrement en acier. Sa taille est à peu près celle d'un pistolet et elle se manie d'une seule main. En contrepartie, sa portée est faible et son chargement très lent ; la corde doit être tendue par une crémaillère incorporée dans le corps de l'arme.

Fronde — La fronde est une arme qui a déjà fait ses preuves. Simple à confectionner, elle demande une certaine pratique pour son maniement.

Fustibale — La fustibale est la version à deux mains de la fronde. C'est une fronde normale, montée sur un manche rigide. L'arme lance des pierres plus lourdes qu'une simple fronde, mais son maniement est plus lent.

Couteaux de Lancer — Cette catégorie regroupe en fait non seulement les couteaux de lancer, mais aussi toutes les armes de jet de petite taille, ou tout ce qui a des effets comparables. Cela comprend les dards, haches de jet, disques tranchants, etc.

Bombes Explosives — Ce sont de simples boules creuses en céramique ou en métal peu épais, contenant un mélange détonnant. Les bombes explosives peuvent être posées (auquel cas il est inutile de faire un jet d'attaque), mais on les mentionne car elles sont généralement lancées en combat direct. Les mèches sont de différentes longueurs mais, pour les besoins du jeu, seront traitées en unités de 10 secondes (un Round). L'explosion affecte toutes les créatures (et les constructions) dans un rayon de 8 mètres du point d'impact. Une créature qui lance une bombe explosive fait un jet pour toucher normal. Si le lancer rate sa cible, tirez 1D8 et consultez la figure de dispersion suivante :

1	2	3
4	CIBLE	5
6	7	8

Les intervalles entre les localisations sont de 1D4 mètres - ainsi un résultat de 1 sur le dé indique que le projectile a atterri 1D4 mètres derrière la cible, et 1D4 mètres sur la gauche ; un résultat de 2 indique qu'il a atterri directement derrière la cible ; un résultat de 3 qu'il a atterri 1D4 mètres derrière et 1D4 mètres sur la droite, par rapport à la cible ; et cetera.

Si le jet de lancer rate de 30% ou plus, la bombe tombe directement aux pieds du lanceur.

Les bombes explosives sont sujettes aux Problèmes d'Ignition (cf. paragraphe du même nom).

Lasso — Le lasso ne cause pas de dommages mais Empêtre la victime dans un nœud coulant. On ne peut lancer le lasso que sur une seule créature à la fois, qui sera Empêtrée si le jet réussit, à moins qu'elle ne réussisse un Test d'Initiative. Les créatures Empêtrées tirent 1D6 :

1-3	un bras est pris
4-5	les deux bras sont pris
6	les deux bras sont libres

Une créature qui a les deux bras de libre peut continuer à combattre normalement encore que, si le personnage tenant le lasso tire constamment sur la corde, la victime subira une pénalité de -10% à son CC.
Une créature avec un seul bras de libre peut continuer à utiliser ce bras, mais avec un malus de -20 à son CC.
Une créature qui a les deux bras pris par la boucle du lasso ne peut rien faire (cible Inerte), excepté tenter de s'en libérer.

Les personnages Empêtrés dans un lasso peuvent tenter un Test de Dextérité par Round pour se libérer.

Bolas

Cette arme est constituée de deux ou trois poids en pierre ou métal, reliés ensemble par des cordes. Sur un lancer réussi, le bolas inflige des dommages, et *Empêtre* la victime. L'adversaire Empêtré peut tenter un Test sous sa Dextérité chaque Round pour se libérer, mais compte comme cible Inerte tant que ce n'est pas fait. Un bolas n'inflige jamais de dommages supplémentaires et les Coups Critiques sont tirés à -10% sur la table - en cas de total négatif, il n'y a pas de Coup Critique.

Pistolet

Le pistolet est une arme toute nouvelle sur le Vieux Monde. Ce n'est pas une arme fabriquée ou utilisée en grand nombre. Les pistolets sont très longs à charger et consomment beaucoup de poudre (qui coûte très cher). Ils sont sujets aux *Problèmes d'Ignition* (cf. paragraphe du même nom).

Tromblon

Le tromblon est une version plus grande du pistolet. C'est une arme encombrante et peu efficace qui fait plus de bruit et de fumée que de mal. Tout comme les pistolets, les tromblons sont sujets aux *Problèmes d'Ignition* (cf. paragraphe du même nom).

Bombes Incendiaires

Ce sont des récipients en verre ou en céramique, remplis d'un liquide inflammable. Le col du récipient est obstrué par un morceau de chiffon, qui sera enflammé juste avant de lancer la bombe. Si le lancer rate sa cible, tirez 1D8 et consultez la figure de Dispersion suivante :

1	**2**	**3**
4	**CIBLE**	**5**
6	**7**	**8**

Les intervalles entre les localisations sont de 1D4 mètres - ainsi un résultat de 1 sur le dé indique que le projectile a atterri 1D4 mètres derrière la cible, et 1D4 mètres sur la gauche ; un résultat de 2 indique qu'il a atterri directement derrière la cible ; un résultat de 3 qu'il a atterri 1D4 mètres derrière et 1D4 mètres sur la droite, par rapport à la cible ; et cetera.

Si le lanceur rate son jet de 30% ou plus, la bombe tombe directement aux pieds du lanceur.

Les bombes incendiaires infligent des dommages dus au feu (cf. le chapitre sur Le Feu). Si une bombe incendiaire inflige des dommages supplémentaires, il y a 50% de chance pour que ceux-ci soient sur une localisation directement adjacente à la première atteinte. Une bombe incendiaire brûlera pendant 1D4 Rounds après avoir été enflammée.

• L'ARTILLERIE LOURDE •

Arbalète Géante

Une arbalète géante est une machine de siège destinée à lancer des projectiles ressemblant à des carreaux d'arbalète gigantesques. Un personnage ayant cette *Spécialisation* peut commander la manœuvre aux servants d'une arbalète géante. Les arbalètes géantes ne sont utilisées, habituellement, qu'en cas de batailles rangées ; vous trouverez les règles les concernant dans *Warhammer Fantasy Battle*.

Bombarde

Une bombarde est un canon primitif qui tire des boulets en fonte. Un personnage ayant cette *Spécialisation* peut commander la manœuvre aux servants d'une bombarde. Les bombardes ne sont utilisées, habituellement, qu'en cas de batailles rangées ; vous trouverez les règles les concernant dans *WFB*.

Catapulte

Une catapulte est un engin de siège, tel un mangonneau ou un trébuchet, destinée à lancer des rochers ou tout autre projectile lourd. Un personnage ayant cette *Spécialisation* peut commander la manœuvre aux servants d'une catapulte. Les catapultes ne sont utilisées, habituellement, qu'en cas de batailles rangées ; vous trouverez les règles les concernant dans *WFB*.

• TABLEAU DES PROJECTILES •

Armes	**Portées** Courte	Longue	Extrême	**FE**	**Temps de préparatifs Armer/tirer**
Arc court	16	32	150	3	1 Round
Arc normal	24	48	250	3	1 Round
Arc long	32	64	300	3	1 Round
Arc elfique	32	64	300	4	1 Round
Arbalète	32	64	300	4	1 Round pour Armer 1 Round pour Tirer
Arbalète à répétition	32	-	100	1	Tire 2 traits/Round ; magasin contient 10 traits ; 8 Rounds pour le remplir
Arbalète de poing	16	32	50	1	1 Round pour Armer 1 Round pour Tirer
Fronde	24	36	150	3	1 Round
Fustibale	24	36	200	4	1 Round pour Armer 1 Round pour Tirer
Javelot	8	16	50	T	1 Round
Lance	4	8	25	T	1 Round
Dard	4	8	20	T	1 Round
Couteau de lancer	4	8	20	T	1 Round
Hache de jet	4	8	20	T	1 Round
Sarbacane	12	24	50	1	1 Round
Lasso	8	16	30	-	1 Round pour lancer, 2 Rounds pour ramener
Bolas	12	24	50	1	1 Round
Pistolet	8	16	50	3	2 Rounds pour Armer 1 Round pour Tirer
Tromblon	24	48	250	3	3 Rounds pour Armer 1 Round pour Tirer
Bombe explosive	2	6	10	6	1 Round pour allumer la mèche et lancer
Bombe incendiaire	2	6	10	F	1 Round pour allumer la mèche et lancer
Projectile improvisé	2	6	10	T	1 Round

FE - la *Force Effective* de l'arme.
T - la *Force* du tireur/lanceur doit être utilisée au lieu de la *Force Effective* de l'arme.
F - cette arme inflige des dégâts dus au feu (cf. le chapitre sur *Le feu*).
Rappel : l'arbalète à répétition n'a pas de Portée Longue ; toutes les cibles supérieures en distance à 32 m sont considérées comme à Portée Extrême.

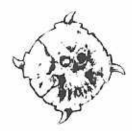
• CHRONOMETRAGE •

La plupart des tirs de projectiles ne se produisent pas dans une zone restreinte comme les combats au contact. Il n'est donc pas toujours pratique de procéder au défilement strict des Rounds et au nouveau positionnement des figurines pour le représenter. Prenons, par exemple, le cas d'un groupe d'aventuriers immobiles qui ajustent un groupe de Gobelins s'avançant vers eux ; traiter cette situation Round par Round va prendre un certain temps. Il est souvent plus facile de déterminer la distance qu'aura à parcourir la cible pour arriver au contact et d'attribuer aux tireurs/lanceurs un nombre approprié de Tirs pendant cet intervalle de temps.

Par exemple : les Gobelins précédents arrivent sur le groupe à la vitesse de 16 mètres par Round, et ils ont démarré à 40 mètres de là. Considérant que le groupe reste immobile, les Gobelins seront au contact dans 3 Rounds ; ce qui donne à nos aventuriers 2 Rounds pour faire leurs jets de Tir librement.

• TIR A PORTEE EXTREME •

Tirer sur une cible située à Portée Extrême prend un Round de plus que la normale. Ceci pour simuler la difficulté supplémentaire de viser une cible lointaine. Cette pénalité de temps peut être supprimée (au choix du MJ) si le personnage Tire au jugé sur un grand rassemblement de créatures. Ceci est indépendant de toute façon du -20 au jet d'attaque dû au tir à Portée Extrême.



• PRECISION DU TIR •

Les tireurs/lanceurs peuvent essayer d'atteindre une partie précise de la cible (tête, tronc, bras, etc.). Pour ce faire, ils devront être au maximum à Portée Courte de la cible et Viser durant un Round supplémentaire. Le joueur désigne avant de Tirer, la partie du corps visée. De plus, une partie distincte du corps compte pour une Petite cible, ce qui donne un malus de -10% au Tir. Les tirs qui ratent, rateront totalement la cible ; ils ne toucheront pas une autre partie du corps ou une créature proche.



• TRANSPORT DES ARMES CHARGEES •

Il n'y a aucune raison qui empêche les personnages de se déplacer avec une flèche continuellement encochée sur leur arc, ou une hache de jet à la main. Dans de tels cas, il est facile de considérer que Viser et Tirer ne prend qu'un seul Round (quelle que soit l'arme) pour le premier Tir ; cela ne permet toutefois pas à un personnage de relancer ou retirer une deuxième fois dans le Round (même pour les armes les plus rapides) ! Avoir une arme prête à tirer ou à être lancée montre simplement que le personnage sera plus prompt à réagir devant un danger soudain ; ce qui autorise son joueur à revendiquer un +10 à son score d'Initiative -s'il Tire- au premier Round. Rappelons enfin que certaines armes chargées ou "défouraillées" peuvent s'avérer dangereuses dans certaines situations comme les Chutes, ou tout autre circonstance que le MJ appréciera.

• PROBLEMES D'IGNITION •

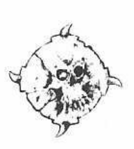
Les bombes explosives et les armes à poudre sont susceptibles de connaître des problèmes à l'ignition. Tout jet de Tir dont le résultat naturel (non encore modifié) indique un double (22, 66, 99, 00, etc.) précise qu'un problème d'ignition est survenu. Tirez alors 1D100 et consultez la table appropriée :

Armes à poudre

01-50	La charge de poudre ne s'enflamme pas ; il est inutile de recharger, tirez normalement le prochain Round.
51-99	La charge de poudre ne s'enflamme pas ; le personnage devra recharger l'arme.
00	Le canon de l'arme explose causant un toucher automatique à son utilisateur et détruisant l'arme.

Bombes Explosives

01-50	La bombe n'explose pas.
51-80	La mèche crachote. Tirez 1D6 chaque Round ; la bombe explose sur un 6.
81-95	La bombe explose à mi-course entre le lanceur et la cible.
96-00	La bombe explose entre les mains du lanceur.



• CREATURES VOLANTES •

Cible Volante : Lorsque l'on tire sur une créature volante, les portées réelles sautent d'un échelon sur la Table ; une Portée Courte est traitée comme une Longue, une Longue comme une Extrême et aucun tir n'est possible à Portée Extrême.

Pour calculer la portée d'une cible volante, ajoutez la distance horizontale à la verticale, et considérez le total comme étant la distance entre le tireur et la cible. En fait, cette portée est surévaluée, mais représente la difficulté à tirer en l'air.

Tireur Volant: Les créatures volantes peuvent tirer ou lancer des projectiles au sol à partir de n'importe quelle hauteur. Ne considérez que la distance horizontale dans l'absolu pour déterminer la portée, sans vous occuper de la hauteur. Les projectiles atteindront toujours le sol - à quelque distance qu'il soit.

Toutefois, les projectiles lancés d'une altitude supérieure à la Portée Extrême de l'arme ne toucheront jamais la cible, à moins qu'il ne s'agisse de grosses pierres lâchées sur des constructions.

Tirs Aériens : Lorsque deux créatures volantes se tirent dessus mutuellement, la plus basse des deux est considérée comme étant au sol et elle doit additionner les distances horizontales et verticales pour obtenir la Portée. La plus haute ne tiendra compte que de la distance horizontale.

Deux créatures volantes, échangeant un tir croisé à une même altitude, sont considérées comme étant toutes deux au sol, en appliquant cependant la réduction des Portées expliquée au début de ce même paragraphe.

Cavalier Aérien : Les projectiles tirés par des adversaires montés sur des créatures volantes, sont sujets à la pénalité de -10 qui s'applique sur les tirs à partir d'une monture en mouvement.

• POINTS DE BLESSURES ET RECUPERATION •

La Caractéristique Blessures permet de vérifier jusqu'à quel point un personnage peut combattre avant qu'un adversaire ne le mette hors d'état de nuire. Comme nous l'avons déjà souligné dans ces règles, les points de Blessures représentent un "niveau d'absorption" des coups, une zone tampon en quelque sorte ; c'est seulement une fois que cette zone tampon sera descendue en dessous de zéro que le personnage encaissera de sérieux dommages.

Toutefois, les personnages qui ont été touchés en combat peuvent être considérés comme blessés avant que leur Caractéristique Blessures ne tombe en dessous de zéro. Ceci s'applique seulement aux créatures qui ont pris des dommages en combat - les petites créatures qui partent avec 1 ou 2 points de Blessures, ne passent pas leur vie sous des pansements.

Les blessures entrent dans trois catégories :

Légère - il reste encore au moins 2 points de Blessures au personnage

Sérieuse - il reste moins de 2 points de Blessures au personnage, mais il n'a pas pris de Coup Critique.

Grave - le personnage a encaissé un ou plusieurs Coups Critiques.

Les Personnages Légèrement Blessés récupéreront d'eux même -s'il en ont le temps (voir Temps de Récupération, plus loin)- mais peuvent bénéficier

des soins d'un personnage compétent en Traumatologie ou en Chirurgie. Si le soigneur réussit un Test d'Intelligence, le blessé récupérera immédiatement 1D3 points de Blessures. Une seule de ces deux Compétences peut être tentée pour soigner les effets d'un même combat.

Les Personnages Sérieusement Blessés ne pourront pas commencer à récupérer naturellement, avant d'être soigné par un personnage compétent soit en Chirurgie, soit en Traumatologie. Sur un Test d'Intelligence réussi, un Chirurgien pourra restaurer 1D3 points de Blessures, tandis qu'un Traumatologiste ne pourra en restaurer qu'un seul. Cette récupération est immédiate, et le personnage se rétablira par la suite comme un Blessé Leger (voir ci-dessus).

Les Personnages Gravement Blessés nécessiteront probablement les soins immédiats d'un personnage compétent en Traumatologie, afin de survivre assez longtemps pour être amené devant un Chirurgien.

Temps de Récupération :
Les personnages Légèrement Blessés récupèrent au rythme de 1 point de Blessures par jour de repos complet. Les personnages qui se reposent pendant une semaine entière récupèrent un nombre de points supplémentaires égal à leur score d'Endurance (c.-à-d. qu'à la fin d'une semaine le personnage aura regagné 7 + E points de Blessures).

L'assistance d'un personnage compétent en Traumatologie augmente la cadence de récupération. Si le Traumatologiste réussit chaque jour un Test d'Intelligence (à +20%) et soigne quotidiennement le blessé pendant au moins une demi-heure, le personnage récupérera un nombre de points journaliers égal à son Endurance. Si le Test d'Intelligence rate, le nombre de points récupérés journellement sera égal à la moitié de l'Endurance du blessé (arrondi au plus haut).

Les personnages compétents en Chirurgie qui soignent un blessé pendant au moins une demi-heure quotidienne, réduisent tous les temps de récupération de deux tiers, pour peu qu'ils réussissent également un Test d'Intelligence. Un échec indique là encore que le temps de récupération sera divisée par deux. Ainsi, un personnage Légèrement Blessé peut regagner 3 fois son Endurance par jour de repos, s'il est soigné efficacement par un Chirurgien (et seulement 2 fois si le praticien a des difficultés).

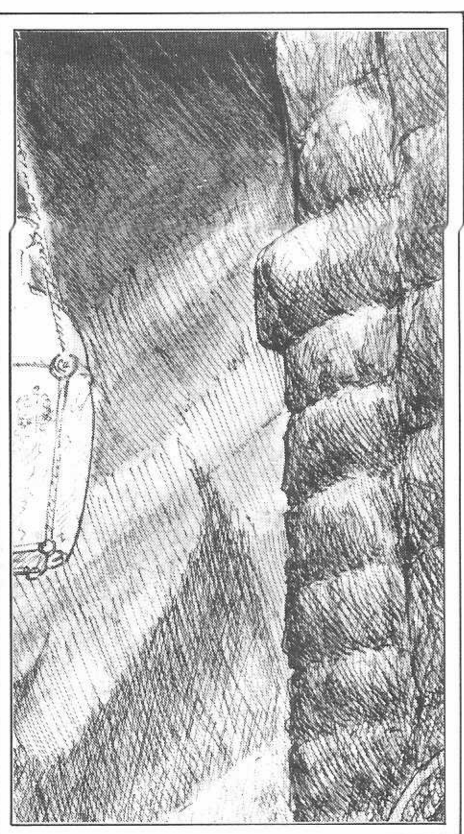
• SOINS MEDICAUX •

Certaines blessures, résultant de Coups Critiques, nécessitent des soins médicaux efficaces. La nature de ces soins va dépendre de celle de la blessure reçue. Le personnage subira alors un ou plusieurs des effets suivants :

Forte Hémorragie Artérielle : le personnage perd des points de Blessures supplémentaires chaque Round, jusqu'à ce qu'il soit soigné par un Chirurgien ou un Traumatologue, ou jusqu'à ce qu'il meure. En réussissant un Test d'Intelligence, les personnages compétents en *Traumatologie* ou en *Chirurgie* peuvent étancher le sang de la blessure. En cas d'échec, la tentative peut se répéter une fois par Round. Malgré tout, le personnage devra encore être opéré par un Chirurgien dans les 24 heures ou mourir. Seul un personnage compétent en *Chirurgie* peut sauver le blessé en pratiquant une opération qui prendra 2 heures. Si le Chirurgien réussit un *Test d'Intelligence*, le patient dormira pendant 24 heures, après lesquelles il regagnera 1 points de Blessures, et sera traité par la suite comme un personnage Légèrement Blessé. Si le Test échoue, le personnage meurt pendant l'opération.

Fracture ou Déboîtement d'un Membre : le personnage n'est pas en danger immédiat mais, à moins qu'il ne soit soigné par un Chirurgien d'ici une semaine, son membre sera à tout jamais inutilisable. Seul un personnage compétent en *Chirurgie* peut "réparer" un membre cassé ou déboîté. Le Chirurgien doit réussir un Test d'Intelligence - avec un bonus de +10 après quoi le blessé remontera à 1 point de Blessures et sera traité par la suite comme un Blessé Léger. Le membre sera maintenu et inutilisable pour 1D4 + 1 semaines supplémentaires. Si le Test échoue, l'opération peut être retentée chaque jour - mais avec un malus de 10% pour chaque échec précédent. Si l'opération ne réussit pas après une semaine, à dater de la blessure, le membre sera alors définitivement perdu.

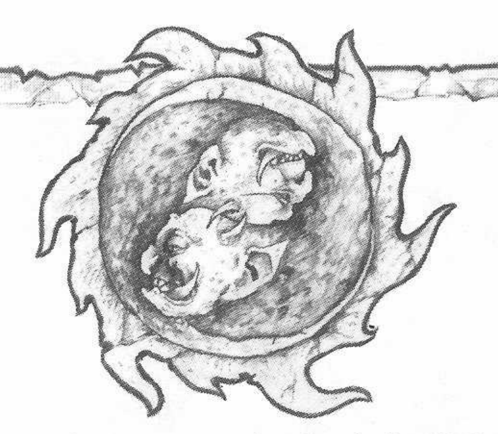
Membre Amputé : un Chirurgien ne peut en aucun cas remplacer un membre arraché ou tranché. Le personnage amputé devra d'abord être efficacement soigné pour une Forte Hémorragie (voir ci-dessus), avant d'être opéré pour cautériser la plaie, etc. Cette dernière opération prendra 2 heures de plus et devra être perpétrée par un Chirurgien qui testera son Intelligence. Si le Test réussit, le personnage passera au stade de Blessé Léger (en remontant à 1 point de Blessures) après 1D6 + 6 jours de repos. Si le Test échoue, le personnage meurt pendant l'opération.



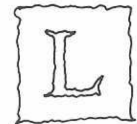
LA MAGIE

SECTION

4



• INTRODUCTION •


a magie est une force active dans l'univers, capable de modifier les lois naturelles et d'apporter un immense pouvoir à ceux qui la maîtrisent. Dans le Vieux Monde, la magie se manifeste sous diverses formes - depuis celle de l'Apprenti Sorcier maladroit jusqu'à la fabuleuse puissance divine.

• LES ENCHANTEURS •

Les Enchanteurs sont des personnages capables "d'incanter" des sortilèges. Il en existe deux types : les Magiciens (Alchimistes et Sorciers) et les Prêtres (Clercs et Druides). D'autres personnages peuvent parfois se voir concéder temporairement des pouvoirs par une Grâce Divine (voir section **Religions et Croyances**). Ils pourront être considérés comme des Enchanteurs durant cette période.

Les Sorciers : Ce sont les plus nombreux parmi les Magiciens. Ils utilisent la Magie Mineure et des sortilèges de Magie de Bataille. Les Sorciers peuvent se spécialiser s'ils le désirent et devenir Démonistes, Elémentalistes, Illusionnistes ou Nécromants.

Les Démonistes : Ils pratiquent l'art sombre et interdit de l'invocation et la conjuration démoniques. A la longue, ils en deviennent invariablement fous et tous les gens normaux les fuient comme la peste.

Les Elémentalistes : Ces Magiciens puisent dans les forces de la nature et des éléments de la terre, de l'eau, du feu et de l'air.

Les Illusionnistes : Ils sont capables de créer et de contrôler toutes sortes d'illusions.

Les Nécromants : Les Nécromants sont des solitaires, des gens à part, obsédés par la mort et les Mort-vivants. Ils peuvent communier avec les esprits de l'au-delà et sont capables de les assujettir à leur service. Mais ils payent chèrement ce pouvoir : ils sont considérés, par les gens ordinaires, avec le même dégoût que les Démonistes.

Les Alchimistes : Ces Lettrés étudient la branche de la magie qui traite des matériaux et de leurs propriétés. Ce sont les moins puissants des Enchanteurs (voir les *Niveaux de Magie* ci-après).

Les Clercs : les Clercs sont les fervents disciples d'une divinité qu'ils représentent sur la terre. Ils reçoivent un large éventail de pouvoirs de leurs dieux, bien que ceux-ci varient grandement d'une religion a l'autre.

Les Druides : Ces prêtres sont en harmonie avec la Nature et reçoivent leurs pouvoirs d'une manière similaire à celle des Clercs.

• LES NIVEAUX DE MAGIE •

Chaque Carrière d'Enchanteur est graduée, en Niveaux de puissance, de 1 à 4 ; 1 étant le plus faible et 4 le plus puissant. Les personnages de Niveau 1 peuvent seulement incanter des sorts de Niveau 1 (cf. *Les Sortilèges*), alors qu'un personnage de Niveau 4 peut incanter des sorts de Niveau 1, 2, 3 et 4. Les Alchimistes sont une exception à cette règle, le Niveau des sorts qu'ils sont aptes à lancer est toujours égal à leur Niveau de Magie moins un (un Alchimiste Niveau 2 ne peut incanter que des sorts de Niveau 1).

• LES POINTS DE MAGIE •

Les personnages, possédant la Compétence Incantations, ont été instruits de la manière de canaliser les forces magiques de l'univers. Ils sont capables de manipuler le fluide magique pour créer des effets spectaculaires mais, avant tout, ils doivent étudier et apprendre les formules magiques pour préparer leurs sorts. Toutefois, connaître un sort ne veut pas dire qu'il va fonctionner. Les personnages ne doivent pas seulement connaître le mécanisme par lequel un sortilège va être incanté, mais doivent aussi avoir assez de ressources intérieures -ou *Points de Magie*- pour canaliser ce sort efficacement. Certains sorts coûtent plus chers que d'autres. La capacité d'un personnage à incanter dépend du nombre de Points de Magie qu'il possède.
Le coût en Points de Magie de chaque sort figure dans sa description. C'est le nombre de points qu'il faut déduire du total de Points de Magie actuel de l'Enchanteur lorsque le sort est lancé (voir *Incantation des sorts*).

• GAIN DE POINTS DE MAGIE •

Les Points de Magie sont obtenus lors de la progression dans les Carrières d'Enchanteurs ; leur nombre varie suivant le niveau, la race et selon si le personnage est un Magicien ou un Prêtre.

Les Magiciens Humains : les Apprentis ont très peu de Points de Magie, alors qu'un Sorcier accompli en possède un grand nombre. Lorsque les Magiciens "passent" un niveau (après qu'ils ont achevé leur apprentissage), ils gagnent 4D4 points qui s'ajoutent au nombre de Points de Magie dont ils disposent déjà, ainsi qu'à leur Niveau de Pouvoir (voir ci-après). Les Apprentis Sorciers disposent déjà de 2D4 Points de Magie, alors que les Alchimistes devront attendre de passer au Niveau 1 où ils obtiendront alors 2D4 Points de Magie et 4D4 pour chaque niveau suivant.

Les Magiciens non-Humains : Les Elfes Sylvains gagnent le même nombre de Points de Magie que les Humains. Par contre, les Nains et Halfelings sont de piètres Magiciens ; c'est pour cela qu'il n'y a que très peu d'Enchanteurs dans leurs rangs. Ils ne gagnent que la moitié des Points de Magie obtenus par les Humains et les Elfes - c.-à-d. 1D4 pour un Apprenti Alchimiste ou un Sorcier du premier niveau et 2D4 pour chaque niveau suivant.

Les Prêtres : Tous les Clercs et tous les Druides gagnent le même nombre de Points de Magie, quelle que soit leur race. Les Initiés et les Ovates n'ont pas de Points de Magie, mais les personnages qui suivent ces Carrières acquerront 2D8 Points de Magie pour chaque Niveau formel atteint.

La table ci-dessous récapitule les Points de Magie gagnés par les personnages à chaque passage de niveau :

Carrière	Points de Magie
Humains et Elfes	
Apprenti Alchimiste	aucun
Alchimiste, Niveau 1	2D4
Alchimiste, Niveaux 2-4	4D4/niveau
Apprenti Sorcier	2D4
Sorcier, Niveaux 1-4 (et tous les Sorciers spécialisés)	4D4/niveau
Nains et Halfelings	
Apprenti Alchimiste	aucun
Alchimiste, Niveau 1	1D4
Alchimiste, Niveaux 2-4	2D4/niveau
Apprenti Sorcier	1D4
Sorcier, Niveaux 1-4 (et tous les Sorciers spécialisés)	2D4/niveau
Toutes races confondues	
Ovate	aucun
Druide, Niveaux 1-4	2D8/niveau
Initié	aucun
Clerc, Niveaux 1-4	2D8/niveau

• LES NIVEAUX DE POUVOIR •

Le Niveau de Pouvoir est la mesure du nombre de Points de Magie qu'un personnage a obtenu au stade actuel de sa Carrière. Il représente le maximum de Points de Magie qu'un Enchanteur peut avoir. Le seul moyen, pour un personnage, d'augmenter son Niveau de Pouvoir est d'atteindre le Niveau suivant de sa Carrière d'Enchanteur. (voir ci-après *Augmentation du Niveau de Pouvoir*).

Le Niveau de Pouvoir ne doit pas être confondu avec le nombre actuel de Points de Magie du personnage. Le premier indique le nombre maximum de Points de Magie dont il dispose alors que le second précise le nombre actuel de Points de Magie qui lui restent, compte tenu des sorts déjà incantés. Ne confondez pas, non plus, le Niveau de Pouvoir avec le Niveau de Magie : le premier étant le nombre total de Points de Magie que son niveau lui confère alors que l'autre est une indication du rang atteint par l'Enchanteur.

• RECUPERATION DE POINTS DE MAGIE •

Les Points de Magie peuvent être récupérés de différentes façons :

Le sommeil : Tous les Enchanteurs -sauf les Clercs et les Druides- peuvent récupérer des Points de Magie lorsqu'ils dorment (voir plus loin, pour savoir comment les Prêtres regagnent leurs Points de Magie). Les Points de Magie sont recouvrés au rythme de 10% du Niveau de Pouvoir du personnage par heure de sommeil. Il faudra donc dix heures de sommeil pour restaurer l'intégralité des Points de Magie d'un Enchanteur à qui il n'en reste aucun. Un sommeil de moins de dix heures ne restaurera qu'une partie -proportionnelle à la durée- des Points de Magie (toutes les fractions de Points seront ignorées).

Notez que tous les personnages, y compris les Druides et les Clercs qui ont, dans le passé, fait une Carrière de Magicien peuvent regagner leur Points de Magie en dormant. Cette capacité n'est pas perdue parce que la Carrière a changé.

La méditation : Les personnages disposant de la Compétence Méditation peuvent récupérer des Points de Magie par cette méthode au rythme de 1 point pour 1D6 Tours de jeu (minutes). (Voir le chapitre *Compétences*).

Autres méthodes : Il est aussi possible de recouvrer des Points en utilisant certains objets magiques, occasionnellement par une intervention divine, mais aussi en incantant certains sorts comme Invocation du Pouvoir Total et Drain de Puissance Tellurique.

Notez que le total des Points de Magie regagnés ne peut dépasser le Niveau de Pouvoir du personnage, sauf si les règles précisent qu'il peut en être autrement.

Les Druides : Ils ne peuvent regagner des Points de Magie qu'en se livrant à un rituel de dix minutes en un endroit et en un moment appropriés à l'espèce de leur familier (voir **Religions et Croyances** - *La Foi Antique*).

Les Prêtres : Les Prêtres récupèrent normalement leurs Points de Magie par la *Méditation*. Au choix du MJ : la divinité peut décider de diminuer le nombre de Points de Magie restaurés pour un Clerc qui ne serait pas la parfaite incarnation de la foi. Si la divinité a décidé qu'il ne regagnerait pas de Points de Magie du tout, même le sommeil ne l'aidera pas à restaurer ses Points de Magie.

• AUGMENTATION DU NIVEAU DE POUVOIR •

Il y a différentes manières d'augmenter le Niveau de Pouvoir d'un Enchanteur :

La Carrière : Le personnage qui entre dans une Carrière d'Enchanteur, gagne des Points de Magie (voir chapitre antérieur). Toutefois, lorsqu'il aura atteint le Niveau 1 de l'une de ces Carrières, il ne pourra plus gagner de Points de Magie supplémentaires autrement que par l'avancement à un niveau supérieur. Par conséquent, les personnages qui passent d'une école de magie à une autre, à un niveau équivalent ou inférieur, n'augmentent pas leur nombre de Points de Magie. Cependant, ils auront alors accès à toute une nouvelle catégorie de sortilèges. Par exemple un Sorcier de Niveau 2 devenant Illusionniste Niveau 1, ne gagnera pas de nouveaux points avant d'atteindre le Niveau 3 dans cette nouvelle Carrière, où il lui sera accordé 4D4 Points de Magie supplémentaires.

Les objets magiques : Certains objets magiques donnent un certain bonus de Points de Magie au personnage qui les possède. En raison de ce bonus, il est possible que le total de Points de Magie du personnage dépasse son Niveau de Pouvoir, mais seulement à titre temporaire. En effet, les points obtenus de cette manière ne servent qu'une seule fois, c'est un bonus non récupérable.

• LES SORTILEGES •

Les sorts sont utilisés pour canaliser les Points de Magie afin d'obtenir des effets spécifiques. Pour incanter (lancer un sort), le personnage doit effectuer une certaine gestuelle et énoncer l'incantation adéquate. Souvent des ingrédients spéciaux sont nécessaires pour faire fonctionner un sort. Ces ingrédients spéciaux sont presque toujours "consommés" par le processus d'incantation. Des détails sur les sorts et les composants requis sont mentionnés dans la Description du sort correspondant.

• LES TYPES DE SORTS •

Ce qui suit résume les principaux types de magie connus dans le Vieux Monde. Les personnages apprennent les sorts de différentes manières, en fonction de leurs Carrières (voir les *Carrières de Magiciens ou de Prêtres*) :

La Magie Mineure : Accessible à tous les personnages qui possèdent la Compétence Incantations.

La Magie de Bataille : Accessible aux Alchimistes niveau 2 ou plus, aux autres Magiciens niveau 1 ou plus et à certains Prêtres.

La Magie Démonique : Accessible aux Démonistes et à certains Prêtres.

La Magie Druidique : Seulement accessible aux Druides.

La Magie Elémentaire : Accessible aux Elémentalistes, Druides et à certains Prêtres.

La Magie Illusoire : Accessible aux Illusionnistes et à certains Prêtres.

La Magie Nécromantique : Accessible aux Nécromants et à certains Prêtres.

*Les sorts accessibles aux Prêtres varient d'une religion à l'autre. (Voir la section **Religions et Croyances**).*

• INCANTATION DES SORTS •

Tous les sorts (sauf ceux de Magie Mineure) ont un *Niveau de Sort*. Le Niveau 1 étant le moins puissant et le Niveau 4 le plus puissant. La Compétence d'Incantations permet aux Enchanteurs d'utiliser des sorts dans un ordre croissant de puissance. A chaque Niveau de Magie, le personnage devra dépenser le nombre requis de points d'Expérience pour recevoir la Compétence d'Incantations nécessaire.

Une fois que le personnage a appris un sort, il est capable de l'incanter à n'importe quel moment (s'il a assez de Points de Magie). Pour incanter un sort connu, l'Enchanteur doit dépenser des Points de Magie. Le nombre de points nécessaire est donné dans la description du sort.



Il faut environ 10 secondes pour effectuer la gestuelle et prononcer l'incantation correctement. Un personnage qui incante ne peut rien faire d'autre pendant ce Round de combat (y compris se déplacer) et il est considéré comme *Inerte* (voir la section **Combat**) en ce qui concerne les Attaques (c.-à-d. qu'il est touché automatiquement et encaisse le double des dommages). Si le personnage est interrompu d'une quelconque manière - quelqu'un qui bouscule le Magicien, par exemple, pendant une incantation, les Points de Magie seront quand même dépensés.



• COUT EN POINTS DE MAGIE •

Chaque sort coûte un certain nombre de Points de Magie, donnés dans la description des sorts. Ce nombre est déduit du total de Points de Magie du personnage lorsque le sort est incanté. Un Enchanteur disposant de 12 Points de Magie, ou plus, ne rencontre aucune difficulté pour lancer un sort. Il lui suffit de déduire le coût de celui-ci de son total de Points de Magie.
Mais un Enchanteur, disposant de moins de 12 Points de Magie, qui tente d'incanter un sort, doit lancer 2D6 et comparer le résultat à son total actuel de Points de Magie. Si le score des dés est plus grand, le sort a échoué, dans le cas contraire, il fonctionne. Après chaque essai, réussi ou non, le coût du sort est déduit des Points de Magie restants.

• COMPOSANTS •

En plus des gestuelles spéciales et des formules magiques, tout sort nécessite un ou plusieurs ingrédients (composants) qui sont consommés par l'énergie magique de celui-ci. Ces composants sont listés dans la description de chaque sort. Certains sont faciles à trouver, d'autres peuvent être beaucoup plus rares et imposer de prendre d'énormes risques pour se les procurer.

• LES ENCHANTEURS ET LES ARMURES •

Il est très difficile pour un Enchanteur de pratiquer correctement la magie s'il porte une armure et/ou un bouclier. Tous deux gênent les conjurations et créent des dissonances magiques. Ainsi il est rare de rencontrer un Enchanteur en armure ou portant un bouclier. Un personnage portant une armure *ne peut pas* utiliser la Compétence Méditation ; de plus, le nombre de Points de Magie requis pour incanter ou utiliser un parchemin est plus élevé si le personnage porte une armure. La dépense *supplémentaire* de Points de Magie est égale au nombre de Points d'Armure multiplié par deux. Ainsi un personnage portant 2 Points d'Armure sur le buste, 2 sur chaque jambe et un bouclier de 1 point, devra dépenser 14 points supplémentaires pour Incanter un sort ou utiliser un parchemin.

• TESTS DE CONTRE-MAGIE •

Un personnage qui reçoit une attaque magique peut être autorisé à faire un Test de Contre-Magie pour résister à ses effets (voir les *Tests Standard*). Ce n'est pas le cas de tous les sorts. Les attaques de Projectiles Magiques (Boules de Feu et Eclairs), par exemple, touchent toujours leur cible et ne peuvent être évitées. On ne peut éviter, non plus, les effets indirects de la magie (ex. : si un Enchanteur crée une pluie magique, un personnage ne pourra pas éviter d'être mouillé en réussissant un Test contre la Magie).

Quand un Test est accordé, le personnage cible doit effectuer un Test de Volonté pour éviter les effets du sort. Un succès indique qu'il n'est absolument pas affecté par le sort. Un échec indique qu'il reçoit tous les effets donnés dans la description du sort.

• RENFORCEMENT DES SORTS/TESTS •

Les Enchanteurs peuvent réduire les chances de réussite du Test de Contre-Magie d'une (ou de plusieurs) cible en dépensant des Points de Magie supplémentaires. Un joueur qui souhaite que son personnage utilise cette option doit annoncer qu'il renforce son sort *avant* que la ou les cible(s) ait lancé le moindre dé. Pour chaque point dépensé (en plus du coût du sort et d'éventuels suppléments dus aux armures), la *Volonté* de la victime est réduite de 5% en ce qui concerne son Test de Contre-Magie. Dans le cas où le sort affecte plusieurs cibles, l'Enchanteur peut réduire la Volonté de certaines ou de toutes ses victimes, *pourvu qu'il dépense des Points de Magie supplémentaires pour chacune d'entre elles.*

Si les victimes du sort ont acquis quelques Points de Magie (en suivant une Carrière d'Enchanteur), elles peuvent les dépenser pour consolider leurs chances de réussite au Test de Contre-Magie. Pour chaque Point de Magie utilisé, leur Volonté est augmentée de 5% pour le Test. Les personnages doivent préciser *avant le tirage* des dés, le nombre de points dépensés. Dans la plupart des cas, les joueurs pourront simplement annoncer au MJ que leurs personnages dépensent un certain nombre de Points de Magie pour augmenter/diminuer les chances de réussite d'un Test de Contre-Magie. Mais, dans les cas -plus rares- où deux joueurs sont impliqués (l'un d'entre eux augmentant la difficulté du Test et l'autre la réduisant), il faudra que les joueurs communiquent au MJ, *en secret*, le nombre de Points de Magie qu'ils souhaitent dépenser et cela *avant* d'entreprendre le moindre jet de dés.

• AIRE D'EFFET DES SORTS •

Beaucoup de sorts sont décrits comme affectant un "groupe" de personnages ou de créatures. Un groupe est défini comme comprenant n'importe quel nombre de personnages qui ne sont pas séparés par plus de 4 mètres (voir section MJ - *Déplacement*). En d'autres termes, un personnage se trouvant à plus de 4 mètres des autres, n'est pas considéré comme faisant partie du même groupe. Les illustrations ci-dessous montrent différentes possibilités de formations.

Quand vous aurez affaire avec une créature très grande (6 mètres et plus), vous devrez être prudent et il serait judicieux de toujours la traiter à part.

Si un Enchanteur souhaite affecter un individu particulier dans un groupe, la cible devra être facilement identifiable - un cavalier parmi une troupe de fantassins par exemple, ou un Géant dans un groupe d'Orques. Aussi le personnage devra passer un Round supplémentaire à Viser (comme pour Tirer un projectile dans un groupe - voir la section **Combat**).

• ACHEVER UNE CARRIERE •

Les Enchanteurs s'engagent à travers un cheminement plus exigeant que celui des autres personnages. Parce qu'ils ont besoin d'un entraînement spécial et d'une grande expérience, il y a certaines modifications de règles sur le Changement de Carrières (voir la section **Maître de Jeu**).

En premier lieu, les personnages ne peuvent s'engager dans une nouvelle Carrière d'Enchanteur ou progresser dans un niveau supérieur sans avoir *totalement Achevé* le niveau de Carrière actuel. En termes plus généraux, cela signifie, par exemple, qu'un personnage ne pourra pas être Sorcier de Niveau 1 sans avoir été Apprenti Sorcier. En pratique, pour être considéré comme ayant Achevé une Carrière précédente, un personnage doit avoir :

(1) Pris toutes les Promotions disponibles de l'ancien Plan de Carrière, au coût normal de Points d'Expérience.

(2) Pris toutes les Compétences disponibles de la Carrière précédente, au coût normal de Points d'Expérience.

(3) Appris au moins deux sorts disponibles à son ancien niveau (si il y en a). Les personnages pourront progresser en niveau sans avoir appris tous les sorts. Toutefois ils auront le choix entre dépenser des points d'Expérience pour apprendre des sorts et augmenter hâtivement leur niveau.

De plus, avant que les personnages puissent commencer n'importe quelle Carrière de spécialisations de Sorcier (voir ci-après), ils devront terminer celle de Sorcier niveau 1.

Les Carrières pourront encore être abandonnées ou interrompues comme précédemment, mais le personnage ne pourra pas atteindre des niveaux plus élevés dans sa Carrière d'Enchanteur sans avoir Achevé les niveaux précédents.

Le coût en Points d'Expérience du changement de Carrière est également modifié, comme expliqué ci-après.

• LES CARRIERES DE MAGICIENS •

Les Carrières de Magiciens, à savoir les Alchimistes et les Sorciers (incluant aussi les spécialisations de Démoniste, Elémentaliste, Illusionniste et Nécromant) sont celles qui nécessitent le plus de recherches et d'études. Les Carrières de Clercs et de Druides sont traitées séparément (voir *les Carrières de Prêtres*).

• COUT EN POINTS D'EXPERIENCE •

Les Carrières de Magiciens coûtent plus cher à suivre que les Carrières non-magiques. En raison de l'importance des études de magie, il faudra que le personnage Magicien consacre plus de PE à sa progression dans les Niveaux de la Carrière qu'il ne lui en faudrait pour entrer dans une nouvelle Carrière non magique. Les Sorciers qui décident d'entrer dans une des branches de spécialisation, dépensent encore plus de Points d'Expérience pour progresser dans cette spécialité. La table qui suit, donne les coûts d'accès pour chaque niveau de la Carrière magique.

Niveau	Coût en PE	Coût en PE pour une Spécialisation
Apprenti	100	NA
1	100	200
2	200	400
3	300	600
4	400	800

• POINTS DE MAGIE DES MAGICIENS •

Lorsque les personnages progressent dans les Carrières de Magiciens, ils gagnent des Points de Magie à chaque nouveau Niveau. Toutefois un personnage qui a déjà gagné des Points de Magie en devenant Sorcier Niveau 1, par exemple, ne gagnera pas de points supplémentaires en devenant Illusionniste premier Niveau.

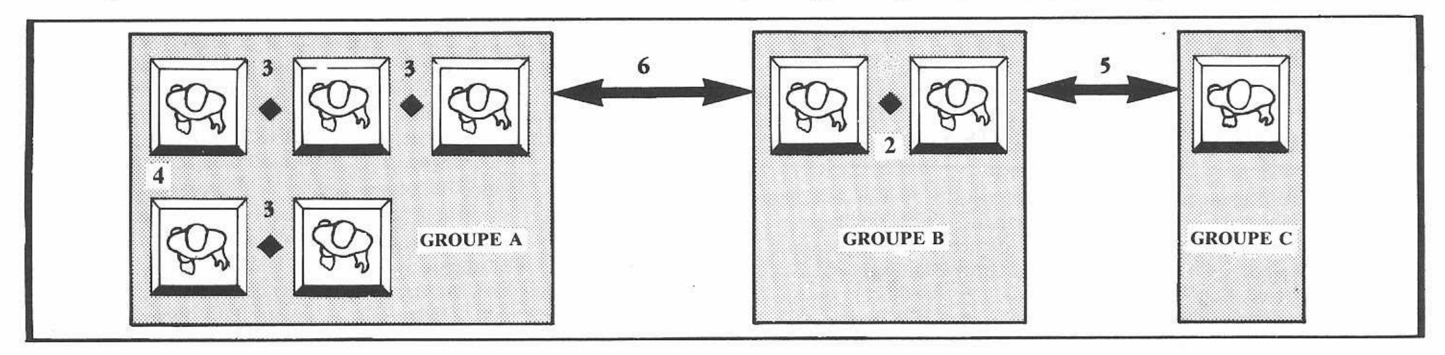
• APPRENTISSAGE DES SORTS •

Avant de pouvoir incanter un sort, un personnage doit l'apprendre. Les personnages nouvellement créés, qui font une Carrière initiale d'Apprenti Sorcier commencent le jeu avec 2 sorts de Magie Mineure (ceux qui entrent dans cette Carrière par la suite n'en gagneront qu'un seul) que le Maître de Jeu leur impose ou qu'ils choisissent eux-mêmes dans la liste. Tous les autres sorts devront être appris durant leurs Carrières.

Il y a quatre conditions requises pour que les personnages puissent apprendre un sort. Ils doivent : avoir accès à une copie du sort ; avoir un Niveau de Magie suffisant pour l'incanter ; avoir suffisamment de Points d'Expérience ; et enfin réussir un Test d'Intelligence.

En premier lieu, le personnage doit avoir accès au sort en question (soit par un livre de magie, soit par une autre source). Les personnages ne peuvent pas apprendre le sort simplement en voulant l'avoir en tête ; ils doivent se le faire expliquer par un autre Magicien.

Deuxièmement, les personnages doivent être qualifiés pour incanter le sort - c.-à-d. avoir le niveau suffisant et la spécialisation adéquate. Les Sorciers ne peuvent pas utiliser la Magie Illusoire à moins qu'ils n'aient déjà eu une formation d'Illusionniste. Ils ne peuvent pas plus apprendre des sorts d'un niveau plus élevé que le leur, dans une Carrière spécifique. Par exemple, un Nécromant niveau 2 (même s'il a été auparavant Sorcier niveau 4) ne peut pas apprendre les sorts de Magie Nécromantique de niveau 3 et 4. Troisièmement, les personnages doivent dépenser des Points d'Expérience pour l'apprentissage du sort. Les sorts de Magie Mineure coûtent 50 PE



chacun et tous les autres sorts 200 PE *par niveau* de Sort. Les Enchanteurs auront ainsi le choix entre dépenser leur Points d'Expérience pour progresser dans leur Plan de Carrière ou les utiliser pour apprendre de nouveaux sorts.

L'exception à ce principe concerne les personnages qui quittent un cheminement de Carrière magique pour devenir, par exemple, Filou. Ceux-là ont toujours des pouvoirs magiques et ils restent donc des Magiciens (un Sorcier qui s'en va pour devenir Voleur pendant quelque temps n'en reste pas moins un Sorcier). Toutefois, ils ne pourront pas se consacrer pleinement à leurs recherches magiques et cela affectera donc leurs chances d'acquérir de nouvelles connaissances dans ce domaine. Ainsi donc un Magicien qui se consacre actuellement à une Carrière non-magique pourra acquérir de nouveaux sorts, mais au double de leur coût normal en PE. Si le personnage revient à son cheminement de Carrière de Magicien, il pourra de nouveau apprendre ses sorts au coût normal.



Enfin, le personnage doit réussir un Test d'Intelligence. La difficulté du Test dépend du niveau du sort à apprendre :

Modificateurs du Test d'Intelligence

Magie Mineure	x2*
Niveau 1	normal*
Niveau 2	-10%
Niveau 3	-20%
Niveau 4	-30%

** Un résultat de 96-100 indique toujours un échec, quelque soit le score d'Intelligence.*

Tous les modificateurs sont applicables sur le score d'Intelligence du personnage avant que les dés soient lancés. Si le Test est réussi, le personnage connaît maintenant le sort et dépense alors le nombre de Points d'Expérience requis. Un échec indique que le personnage a échoué dans la compréhension du sort, mais les Points d'Expérience ne sont pas dépensés ; le personnage peut les utiliser pour tenter d'apprendre un autre sort, les dépenser pour une Promotion ou les garder pour plus tard.

Les personnages peuvent faire des tentatives ultérieures pour apprendre un sort qu'ils n'ont pas réussi à comprendre, à condition qu'ils aient accès à une nouvelle version du sort ou qu'ils aient augmenté leur score d'Intelligence entre-temps. Par exemple un personnage découvre le sort Boule de Feu sur un parchemin et ne parvient pas à le comprendre ; aussi longtemps qu'il l'étudiera sur ce même parchemin, ce sort ne pourra pas être appris. Toutefois, si un nouveau livre ou parchemin est découvert, le personnage peut essayer d'apprendre de nouveau le sort en question. Une autre source permet au personnage d'avoir une nouvelle approche du sort ; de la même façon, une augmentation d'Intelligence pourrait lui permettre de saisir des concepts qui lui échappaient jusque là.

• SOURCES DE NOUVEAUX SORTS •

Les nouveaux sorts peuvent provenir d'un certain nombre de sources. Les suggestions suivantes vous donnent quelques idées sur la façon dont cela pourrait se passer.

Les sorts peuvent être appris de la manière suivante :

Par d'autres magiciens : En premier lieu, le personnage doit trouver un autre Magicien qui connaît le sort désiré et doit conclure certains arrangements pour l'enseignement. L'élève dépensera les PE normalement, et devra aussi payer l'enseignant en monnaie ou en "services rendus" et parfois même en l'échangeant contre un autre sort de même niveau. Un enseignement moyen coûte environ 500 Couronnes d'or par niveau de sort ; les sorts de Magie Mineure aux alentours de 100 Couronnes d'or chaque. Le personnage pourra Marchander les termes de l'accord, mais le MJ devra garder en tête que, en règle générale, un PNJ magicien n'enseignera des sorts qu'aux individus de sa race et de son alignement.

Sur des grimoires : Les grimoires sont des livres de sorts écrits dans une des Langues Hermétiques (voir les *Compétences* et les *Langages du Vieux Monde*). Ce sont des objets magiques et il devrait être difficile d'y avoir accès. La plupart de ces livres sont détenus par des collectionneurs comme les puissants Sorciers ou les Guildes. Un personnage souhaitant apprendre un sort inscrit sur un grimoire aura besoin de connaître la Langue Hermétique dans lequel il est écrit.

Les artefacts magiques : Certains d'entre eux donnent à leurs possesseurs la connaissance d'un ou de plusieurs sorts. Souvent ils leur accordent cette connaissance *sans* que les personnages aient à dépenser des Points d'Expérience. Dans certains cas, un artefact magique ne concède la connaissance d'un sort que tant qu'il reste en possession du Magicien.

Les interventions divines : Les divinités peuvent intervenir directement pour concéder des sorts à leurs adorateurs. Les Clercs et les Druides gagnent tous leurs sorts de cette manière (voir les *Carrières de Prêtres*). Les autres personnages peuvent aussi recevoir cette sorte de cadeau s'ils rendent de grands services à un Dieu. Dans la plupart des cas, les personnages, autres que les Clercs et Druides, ne se verront concéder qu'une utilisation unique d'un sort.

• NOMBRE MAXIMUM DE SORTS CONNUS •

Les personnages peuvent connaître un nombre "illimité" de sorts de Magie Mineure mais sont limités dans la connaissance des autres sorts. Pour les sorts du niveau 1 à 4, le nombre maximum est égal à l'Intelligence du personnage divisé par 10 et multiplié par son niveau de magie. Ainsi un Sorcier niveau 2 avec 50 en Intelligence connaîtra un maximum de 10 sorts ((50/10)x2). Le même personnage (si son Intelligence n'a pas augmenté) pourra connaître 15 sorts au niveau 3 ((50/10)x3).

Si le magicien subit une réduction d'Intelligence pour quelque raison que ce soit (ex : comme conséquence du sort *Stupidité Magique*), le Joueur devra recalculer le nombre maximum de sorts que son personnage peut connaître. Si le nombre ainsi obtenu est plus petit que le nombre actuel de sorts appris, le Maître de Jeu devra déterminer aléatoirement le ou les sort(s) qu'il aura oublié. Si le personnage retrouve son score d'Intelligence initial, il ne se souviendra pas des sorts qu'il a ainsi perdu. Il devra recommencer la procédure de recherche et de compréhension des sorts perdus, mais cette fois ci avec un bonus de +10% au Test d'Intelligence pour les apprendre.



• LES ALCHIMISTES •

Les Alchimistes sont capables de préparer des composants chimiques, mais aussi d'incanter des sorts. Un personnage désireux de devenir Alchimiste doit d'abord faire un apprentissage (en suivant la Carrière de Base d'Apprenti Alchimiste). Il devra avoir *complètement Achevé* cette Carrière de Base avant de devenir Alchimiste Niveau 1.

Après avoir atteint le niveau 1 d'Alchimiste, le personnage est capable d'incanter des sorts de Magie Mineure ; de nouveau il devra avoir complètement Achevé cette Carrière avant de passer au niveau suivant. Les Alchimistes n'auront jamais accès aux sorts de niveau 4 de Magie de Bataille ou ceux des Sorciers spécialisés.

• LES SORCIERS •

Il existe plusieurs types de Sorciers dans le Vieux Monde mais tous doivent d'abord effectuer un apprentissage (en suivant la Carrière de Base d'Apprenti Sorcier). En tant qu'apprenti, le personnage gagne quelques Compétences de base et il est alors capable d'incanter des sorts de Magie Mineure. La Carrière d'Apprenti doit être *complètement Achevée* avant que le personnage puisse devenir Sorcier niveau 1.

Les Sorciers sont capables d'employer la puissante Magie de Bataille. Ils peuvent décider de l'étudier intensivement ou se spécialiser dans les domaines de l'Elémentalisme, l'Illusion, la Nécromancie ou même le Démonisme. Les Sorciers ne sont pas restreints à une seule école mais peuvent décider d'étendre progressivement leurs connaissances dans tous les domaines. Par exemple, un personnage peut commencer par l'étude des Illusions et enchaîner sur la Nécromancie puis le Démonisme. Toutefois, un personnage qui étudie l'Elémentalisme ne peut *jamais* étudier le Démonisme ni la Nécromancie ; à l'inverse, ceux qui ont étudié l'une ou l'autre de ces deux spécialités ne pourront plus devenir Elémentalistes.

• LES SPECIALISATIONS DE SORCIER •

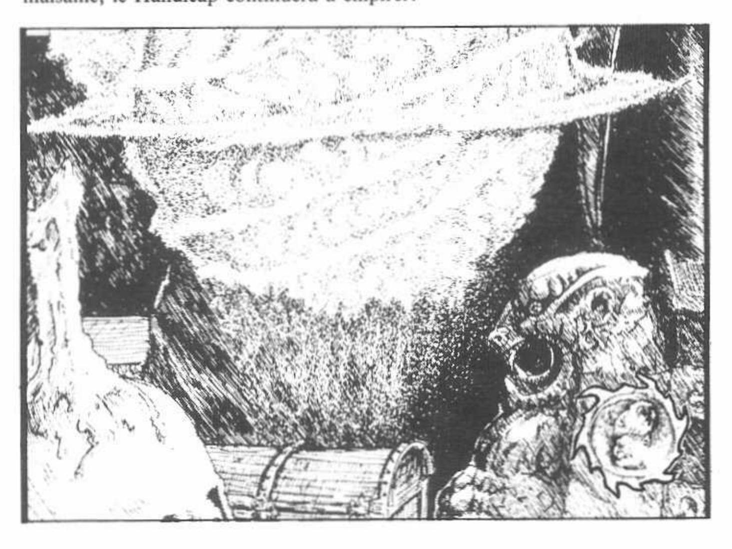
Un Sorcier qui a *complètement Achevé* un niveau 1 de Carrière peut choisir de se spécialiser dans un autre domaine de magie au lieu de devenir un Sorcier niveau 2. Un personnage peut aussi décider de se spécialiser après avoir achevé une Carrière de niveau 2, 3 ou 4 ; mais quelque soit son Niveau de Magie, il deviendra alors niveau 1 dans sa nouvelle spécialité. Toutefois, un personnage qui quitte une spécialité au niveau 1, 2 ou 3, pourra toujours y revenir pour accéder au niveau supérieur à celui dont il était titulaire avant de partir.

Les Démonistes, les Elémentalistes, les Illusionnistes et les Nécromants sont des Sorciers spécialisés. Chacune de ces spécialisations a sa propre liste de sorts et le personnage qui se spécialise accèdera à celle-ci de même qu'à celle de Magie Mineure et de Magie de Bataille.

• PENALITES •

L'étude et la pratique des ineffables arts du Démonisme et de la Nécromancie ont tôt fait de prendre leur tribut sur l'esprit et le corps du Magicien. De la même façon, les Magiciens Mauvais ou Chaotiques qui suivent d'autres Carrières de magie souffrent aussi de dégénérescences mentales et physiques. Cela est représenté par l'ajout d'une ou de plusieurs *Pénalités* à chaque niveau. A chaque fois qu'un Démoniste monte d'un niveau, il gagne 1D6 Points de Folie (voir la section **Maître de Jeu** - *Folies*) plus un des Handicaps décrits ci-après. Les Nécromants subissent aussi des Handicaps à chaque niveau, et augmentent fermement leurs chances de contracter la *Putréfactose* (voir les *Maladies*). Les Magiciens Mauvais ou Chaotiques sont un peu plus chanceux car ils ne développent qu'un seul Handicap par niveau. Les autres pénalités, subies en Evoquant des Démons (ou en utilisant des parchemins capables de le faire), par exemple, sont décrites dans l'introduction des Carrières concernées.

Certains de ces Handicaps sont progressifs, en ce sens qu'ils empirent au fil du temps. Les effets de ceux-ci se découpent en trois phases. La première phase prend effet immédiatement après l'acquisition. Les effets des phases suivantes sont cumulatifs et apparaissent environ 2D6 mois plus tard ou aussitôt que le personnage changera de Carrière, ou de niveau dans sa Carrière. Ainsi, même si le personnage change pour une Carrière moins malsaine, le Handicap continuera à empirer.



Chaque fois qu'un niveau de Carrière prévoit que le personnage reçoive un Handicap (ou dans le cas des Démonistes et des Sorciers Mauvais ou Chaotiques, toutes les fois que le personnage monte en niveau), le Maître de Jeu lance un D100 et consulte la colonne appropriée de la table ci-dessous. Les descriptions de chaque Handicap sont données au paragraphe suivant.

TABLE DES HANDICAPS MAGIQUES

Démonistes	Nécromants	Sorciers Mauvais/Chaotiques	Handicaps
01-09	01-12	01-14	Allergie
-	Auto. 1er Niveau	15-17	Apparence Cadavéreuse
10-18	13-25	18-31	Aversion des Animaux
19-30	26-35	32-35	Défiguration
31-40	36-43	36-46	Folie
41-52	44-58	47-53	Odeur déplaisante
53-61	59-69	54-67	Paralysie
62-68	70-77	68-75	Perte d'Endurance
69-74	-	76-83	Perte de Force
75-82	78-85	84-89	Perte de Points de Blessures
83-89	-	90-91	Transformation
90-00	86-00	92-00	Vie nocturne

• DESCRIPTION DES HANDICAPS •

Allergie : le personnage développe une gêne douloureuse et progressive lorsqu'il est en contact ou à proximité de divers matériaux. Le Maître de Jeu est libre de décider si cela se produit avec toutes les substances courantes, ou peut en choisir une parmi : cuir, toile, fourrure, eau, plantes.

Phase 1 : Lorsqu'il est en contact physique avec la substance, le personnage souffre de démangeaisons, a les yeux en pleurs et il est pris de violentes crises d'éternuement (CC -5, I -5, Dex -5, Cd -5, Cl -5, FM - 5).

Phase 2 : Lorsqu'il est à moins de 1,5 m de la substance, il est pris de démangeaisons sur toutes les parties exposées du corps (CC -10, I -10, Dex -10, Cd -10, Cl -10, FM -10 ; non cumulatif avec les effets de la Phase 1).

Phase 3 : Lorsqu'il est à moins de 3 m de la substance, son corps se couvre de boutons et il souffre de démangeaisons et de nausées (CC -10, CT -5, F -1, E -1, I -10, Dex -10, Cd -10, Cl -10, FM -10, Soc -5).

Apparence cadavéreuse : Au fur et à mesure que le temps passe, le personnage ressemble de plus en plus à un cadavre.

Phase 1 : La peau du personnage devient d'une pâleur de mort avec des cernes noires sous les yeux (Soc -5).

Phase 2 : Sa peau devient peu à peu translucide, ses yeux s'enfoncent dans leurs orbites alors qu'autour, des ourlés rouges se développent (Soc -10, non-cumulatif).

Phase 3 : Le personnage perd ses cheveux et sa peau prend un teint bleuâtre. L'enlaidissement atteint ici son sommet. On ne peut plus le distinguer d'un cadavre (Soc -20, non-cumulatif).

Aversion des animaux : Les animaux et les enfants deviennent très sensibles au côté maléfique du personnage.

Phase 1 : Les animaux domestiques et les petits enfants évitent le personnage autant que possible.

Phase 2 : Tous les animaux et les jeunes enfants éprouvent de la peur et de la répugnance envers le personnage (criant, hurlant, etc.).

Phase 3 : Les animaux l'attaquent à vue.

Défiguration : Certaines parties du corps du personnage développent une hideuse apparence. Bien que cette disgrâce soit souvent maquillable, elle atteint rapidement un état où le déguisement est aussi affreux que la difformité elle-même. La partie affectée peut être un membre (exemples : des griffes au lieu de mains, les pieds fourchus ou les jambes couvertes de



fourrure, etc.), le corps (ex : la peau écailleuse, une bosse dans le dos, etc.) ou même la tête ou la figure (peau flétrie, absence d'oreilles, dents en forme de crocs, etc.). Le Maître de Jeu devra faire preuve d'imagination, surtout si le personnage a aussi une apparence cadavéreuse.

Folie : le personnage reçoit immédiatement 1D6 points de Folie.

Odeur déplaisante : Du personnage, commence à émaner une odeur infecte comme celle du poisson pourri, par exemple, celle d'un corps en décomposition, ou d'une eau stagnante. A moins d'être masqué par un autre parfum, la puanteur pourra être remarquée jusqu'à 3 m.

Phase 1 : L'odeur peut être masquée, par l'application d'un parfum, une fois par jour.

Phase 2 : Le parfum doit être appliqué toute les heures pour masquer la puanteur.

Phase 3 : A moins qu'il ne s'asperge de parfum tous les 10 Tours (minutes), l'odeur est si persistante qu'elle traversera même les senteurs les plus épaisses.

Paralysie : Le personnage est pris périodiquement de crises d'épilepsie qui le paralysent, bien que certaines préparations peuvent être faites pour prévenir ces effets (voir les *Préparations* ci-après). A chaque fois que le personnage est en situation potentiellement stressante (exemple un combat), il doit réussir un Test sous la moitié de sa Volonté ou subir les effets. Ces crises durent 1D6 x10 Rounds.

Phase 1 : Les crises affectent les mains et les bras. Elles rendent toute incantation impossible et imposent la réussite d'un Test de Dextérité pour éviter de lâcher les objets tenus en mains.

Phase 2 : Les crises s'étendent maintenant au corps et la tête.

Phase 3 : Le personnage est totalement paralysé par l'épilepsie et ne peut ni se déplacer, ni parler pendant toute la durée de la crise.

Perte d'Endurance : Le personnage subit une perte de 1 Point d'Endurance et ceci de façon permanente.

Perte de Force : Le personnage est affaibli pour s'être trop consacré au surnaturel et perd 1 Point de Force définitivement.

Perte de Point de Blessures : Le personnage subit une perte de 1 point de Blessures, définitivement.

Tout point de Caractéristique perdu du fait d'un Handicap (Endurance, Force, Blessures) ne peut être récupéré, bien que les caractéristiques puissent encore être augmentées par l'effet d'une Promotion. Toutefois le personnage ne pourra pas "reprendre" une Promotion dans une Caractéristique, sous prétexte que celle-ci a été réduite à un score inférieur. *Exemple :* un Démoniste démarre sa Carrière avec E : 4, il prend une Promotion de +1 ce qui lui donne donc E : 5. Lors d'une Evocation d'un Démon mineur, son Endurance est réduite de 1, soit E : 4. La seule façon pour lui de retrouver une Endurance de 5, est d'entrer dans une Carrière qui donne E +2, car on considère qu'il a déjà bénéficié du +1 même s'il en a perdu le bénéfice par la suite.

Transformation : Après une certaine période de temps, le personnage subit une mutation qui lui donne, provisoirement, l'apparence d'une autre créature : reptiloïde, batracienne, par exemple. Ceci se passe en plusieurs phases mais ce sera au Maître de Jeu d'en établir les stades de développement en fonction de la créature choisie.

Vie nocturne : Le personnage développe progressivement une intolérance à la lumière du jour et doit se cacher du soleil.

Phase 1 : La clarté de la lumière du jour cause une grande douleur aux yeux du personnage. Une exposition prolongée (1D4 heures) l'aveuglera jusqu'à ce qu'il reste pendant 1D4 heures dans l'obscurité.

Phase 2 : Le personnage ne peut plus supporter de sortir sous une lumière du jour plus forte que celle de l'aube ou du crépuscule. S'il ne respecte pas ces restrictions, toutes ses Caractéristiques sont réduites de 25 %.

Phase 3 : Le personnage peut seulement sortir pendant les heures de la nuit ; une exposition à la lumière du jour, quelle que soit son intensité, réduirait ses Caractéristiques de 50 % jusqu'à ce qu'il soit resté 1D4 heures dans l'obscurité.

• LES PREPARATIONS •

Les effets d'une *Paralysie* et les réductions de Caractéristiques peuvent être compensés par l'absorption de certaines préparations médicinales spéciales et précises. Celles-ci n'ont aucun effet si elles sont prises avant que le Handicap se manifeste, par contre, si elles sont utilisées dès que les premiers symptômes apparaissent, elles peuvent prévenir les détériorations et/ou les effets ultérieurs des réductions de Caractéristiques.
Il n'est pas vital, pour un personnage, d'utiliser ces préparations avant qu'une quelconque de ses Caractéristiques soit réduite à 1. Mais, à ce stade de détérioration, l'absence d'ingestion de la potion mènera au coma, puis à la mort du personnage (Voir ci-dessous). Le Maître de Jeu devra rendre ces préparations difficiles à fabriquer ou à obtenir ; par exemple en imposant l'utilisation de Compétences telles que : Chimie, Connaissance des Plantes, Fabrication de Drogues et Préparation de Poisons. Il pourra aussi définir ses propres restrictions spécifiques quand à leur fabrication, en utilisant les préparations données ci-dessous comme exemples.

Les personnages qui prennent ces préparations ne peuvent plus s'en passer après 1D4 + 1 doses. Ils sont sujets à des manques s'ils ne prennent pas leur dose régulièrement ; cela se traduit par une réduction de 50% de toutes leurs Caractéristiques, 1D4 jours après la dernière dose ingérée. La période de manque dure 1D4 +2 jours et, s'ils n'ont pas pris une dose de cette préparation entre temps, ils tomberont dans le coma et subiront les pertes de Caractéristiques que la préparation avait endiguées. Les personnages dans le coma mourront dans 1D3 +1 semaines mais pourront être réanimés pendant cette période par une ingestion forcée de la préparation requise. Mais même après cela, ils resteront *Somnolents* pendant 1D8 +4 heures (voir les *Poisons*).

Restauration d'Endurance : Cette préparation est concoctée à partir de sang, cœurs et viscères de tout personnage ou créature ayant une Endurance minimum de 6. Les Compétences requises, pour sa fabrication, sont : Chimie et Fabrication de Drogues. Une dose doit être absorbée à l'aube de chaque jour. Une créature de taille humaine est suffisante pour faire 8 doses et la préparation prend 1D4 heures pour chaque dose.

Restauration de Force : Cette préparation est faite à partir de muscles et de tendons de tout personnage ou créature ayant une Force minimum de 6. Les Compétences requises, pour sa fabrication, sont : Chimie et Fabrication de Drogues. Cela prend une demi heure par dose fabriquée et elle doit être absorbée journellement pour éviter les effets de la perte de Force. Une créature de taille humaine est suffisante pour faire 1D10 +10 doses.

Restauration de Points de Blessures : Cette préparation est faite d'un mélange précis de Poison Humanicide (voir les *Poisons*) et de sang de Dragon. Une pinte de sang de Dragon et une dose de Poison Humanicide produisent 4 doses de préparation. Cette procédure prend 1 heure (soit 15 minutes par dose). Les Compétences requises, pour sa fabrication, sont : Fabrication de Drogues et Préparation de Poisons. Une dose doit être prise tous les deux jours.

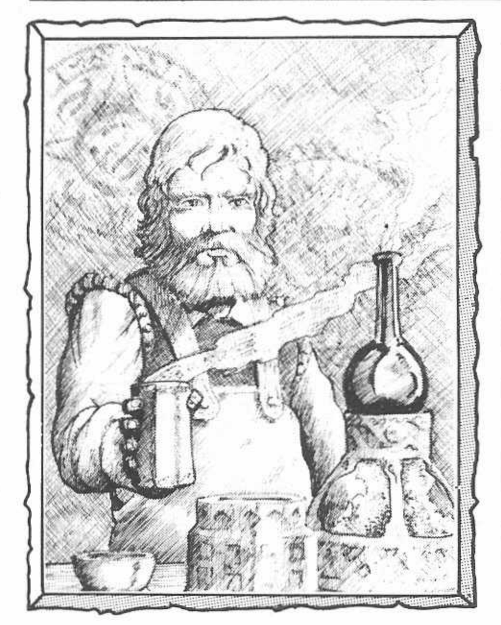
Soulagement de la Paralysie : Cette préparation est faite à partir de venin d'araignée géante. Une araignée produit une quantité de venin suffisante pour 2D10 +6 doses. Les Compétences requises, pour sa fabrication, sont : Chimie et Préparation de Poisons. Une dose doit être absorbée deux fois par jour.



• LA COMPETENCE INCANTATIONS •

Cette Compétence doit être acquise (au coût normal de 100 PE) à chaque niveau de chaque Carrière. Ainsi, un Sorcier niveau 2, par exemple, qui n'a pas encore acquis la Compétence *Incantations - Magie de Bataille niveau 2,* ne pourra lancer aucun sort de niveau 2. De plus un personnage devra apprendre deux sorts de chaque niveau avant de pouvoir progresser au niveau suivant de la Carrière ou changer pour une autre Carrière de Magicien.

Les Points de Magie : Les Points de Magie sont gagnés seulement lorsque le personnage atteint, pour la première fois, un Niveau de Magie et ce, quelle que soit la Carrière de Magicien qu'il suit actuellement.



• L'ALCHIMISTE •

Plan de Carrière - Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+10		+10		+10			

Plan de Carrière - Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+20	+10	+20	+10	+10	

Plan de Carrière - Niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+20	+30	+20	+20	

Plan de Carrière - Niveau 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+40	+30	+30	+30	+30	

Les Alchimistes étudient la branche de la magie ou de la science qui traite de la matière et de ses propriétés. Ce sont des experts dans la préparation des composants chimiques et dans la reconnaissance des minerais. Les Alchimistes peuvent être d'un grand secours pour tous ceux qui travaillent les métaux ; ils sont aussi capables de préparer le mélange détonant pour les armes à poudre, si le personnage a acquis la Compétence Chimie. L'Alchimiste doit avoir une provision de salpêtre, de soufre et de charbon de bois, qu'il devra mélanger en respectant certaines proportions. Ce procédé prend 8 heures pour produire 6 livres de poudre avec 4 livres de salpêtre, 1 de soufre et 1 de charbon de bois, en admettant que l'Alchimiste a accès à un laboratoire.

La plupart des Alchimistes, pourtant, considèrent comme méprisable d'utiliser leurs talents à des fins matérielles et consacrent leur temps à acquérir des connaissances. La transmutation des substances de base en or est leur champ de recherche le plus populaire mais qui n'a toujours pas porté ses fruits.

Les Alchimistes sont également capables d'utiliser la magie bien que leur capacité à incanter des sorts soit moins importante qu'un Sorcier de même niveau. Un Alchimiste peut seulement utiliser des sorts d'un niveau en dessous du sien. Par exemple, un Alchimiste niveau 3 peut incanter des sorts de niveau 1 et 2, alors qu'un niveau 1 peut seulement utiliser des sorts de Magie Mineure.

Les Alchimistes sont de loin les plus didactiques de tous les Enchanteurs. Beaucoup d'entre eux sont rassemblés en universités (dans l'Empire) ou alors fondent leurs propres écoles. Ces établissements sont ouverts à tous les personnages qui ont suivi une Carrière d'Apprenti Alchimiste.

A la fin de leur apprentissage, les Alchimistes passent un mois d'entraînement supplémentaire à la fin duquel ils dépensent 100 PE et sont alors considérés comme Alchimistes niveau 1 et (après l'acquisition de la Compétence Incantations) ils sont capables de lancer les sorts de Magie Mineure qu'ils ont appris de leur maître (le MJ devra faire en sorte que l'Alchimiste apprenne au moins un sort de Magie Mineure).

Compétences - Niveau 1
- Chimie
- Incantations - Magie Mineure seulement
- Langue Hermétique - Magikane
- Métallurgie

Compétences - Niveau 2
- Connaissance des Parchemins
- Connaissance des Plantes
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 1
- Préparation de Poisons
- Sens de la Magie

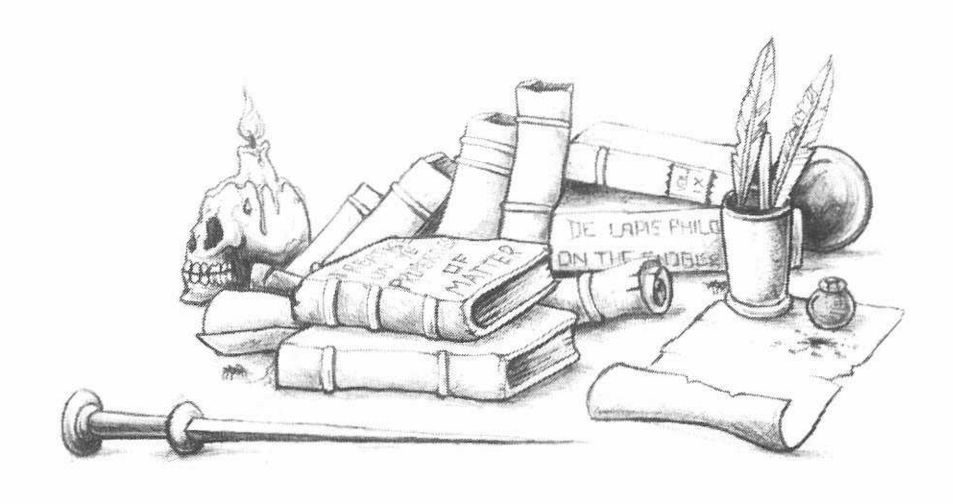
Compétences - Niveau 3
- Connaissance des Runes
- Conscience de la Magie
- Fabrication de Potions
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 2
- Méditation

Compétences - Niveau 4
- Fabrication de Parchemins
- Identification des Objets Magiques
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 3
- Langue Hermétique - Arcane Naine ou Elfique

Points de Magie
Les Humains et les Elfes Sylvains : 2D4 au niveau 1 et 4D4 à chaque niveau supplémentaire.
Les Nains et les Halfelings : 1D4 au niveau 1 et 2D4 à chaque niveau supplémentaire.

Dotations
1D4 livres dans la liste suivante :
Traité sur les Propriétés de la Matière
De Lapis Philosophorum
De l'anoblissement des vils métaux
Le Souffre et sa Nature
Les Rudiments d'Alchimie
Arme simple
Bâton de Sorcier
10D6 Couronnes d'or

Débouchés
Alchimiste - niveau supérieur
Sorcier, niveau 1





• LE SORCIER •

Plan de Carrière - Niveau 1													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+10		+10		+10			

Plan de Carrière - Niveau 2													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Plan de Carrière - Niveau 3													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Plan de Carrière - Niveau 4													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Les Sorciers sont les plus nombreux parmi les "professionnels" de la magie. La plupart d'entre eux mènent une vie aventureuse et utilisent leurs talents pour retrouver des connaissances magiques perdues ou oubliées, des objets magiques légendaires et aussi, bien entendu, de l'argent. Après avoir Achevé leur premier niveau, les Sorciers peuvent choisir de se spécialiser dans une branche particulière de la magie (Démonisme, Elémentalisme, Illusion ou Nécromancie - voir plus loin). Beaucoup, toutefois, trouvent plus profitable de garder des connaissances plus générales et restent des Sorciers non-spécialisés.

On considère que le Sorcier qui a entraîné le personnage lors de son apprentissage continuera à l'instruire si celui-ci désire rester dans cette Carrière de magie. La période supplémentaire d'entraînement nécessaire pour devenir un Sorcier niveau 1 est de 1D3 mois. A la suite de quoi le personnage dépense 100 PE et (après avoir acquis la Compétence Incantations) il pourra incanter un quelconque des sorts du Niveau 1 de Magie de Bataille que le Sorcier connait.

Compétences - Niveau 1
- Connaissance des Parchemins
- Connaissance des Runes
- Identification des Plantes
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 1
- Sens de la Magie

Compétences - Niveau 2
- Connaissance des Plantes
- Conscience de la Magie
- Evaluation
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 2
- Méditation

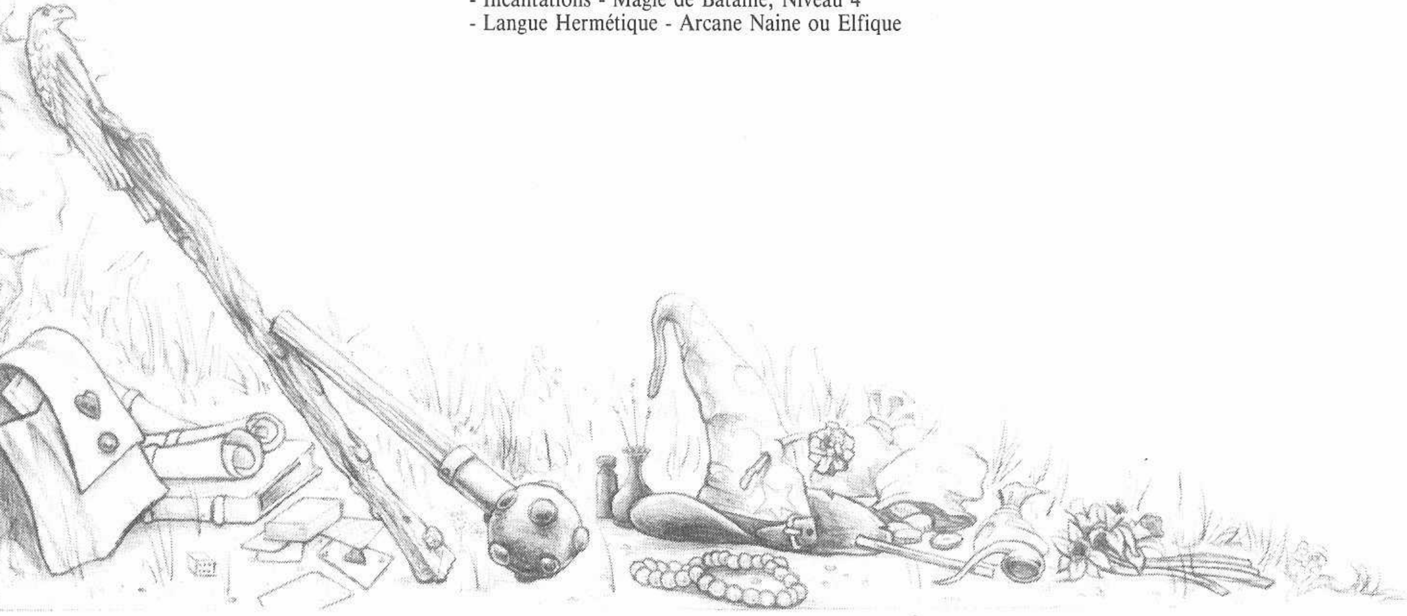
Compétences - Niveau 3
- Connaissance des Démons
- Identification des Objets Magiques
- Identification des Mort-Vivants
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 3
- Préparation de Poisons

Compétences - Niveau 4
- Fabrication de Parchemins
- Fabrication de Potions
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 4
- Langue Hermétique - Arcane Naine ou Elfique

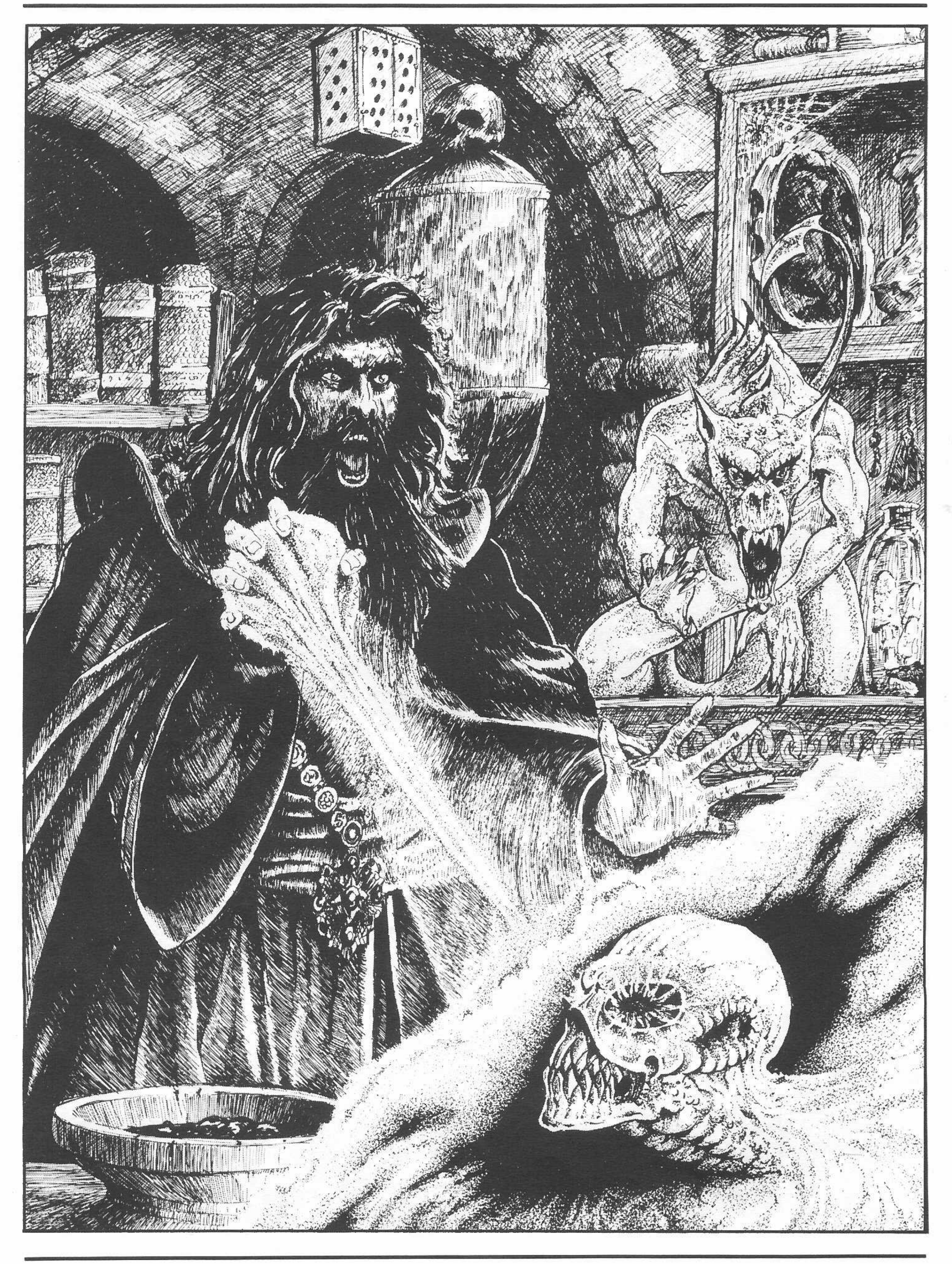
Points de Magie
Les Humains et les Elfes Sylvains : +4D4 points par niveau.
Les Nains et les Halfelings : +2D4 points par niveau.

Dotations
Arme simple
Bâton de Sorcier
10D6 Couronnes d'or

Débouchés
Sorcier - niveau supérieur
Démoniste, niveau 1
Elémentaliste, niveau 1
Illusionniste, niveau 1
Nécromant, niveau 1









• LE DEMONISTE •

Plan de Carrière - Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+10				+10			

Plan de Carrière - Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Plan de Carrière - Niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Plan de Carrière - Niveau 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Démoniste est une spécialisation de Sorcier que l'on rencontre très rarement. Les Démonistes sont intéressés par le pouvoir qui peut être tiré des autres mondes ou plans d'existence - là où résident des êtres et des puissances Démoniques. Outre les sorts ordinaires de Sorcier, les Démonistes ont recours à une batterie de sorts plus spécialisés, leur donnant la capacité d'appeler et de renvoyer des démons et même, dans certains cas, de les commander.

Les personnages désirant devenir Démonistes doivent être d'un Alignement Mauvais ou Chaotique.

Ils sont nécessairement solitaires et retirés du monde. Ils sont considérés avec peur, répugnance et méfiance et auront grand mal à trouver un maître pour les guider dans cette Carrière. Les Démonistes passent la majorité de leur temps à se cacher des Répurgateurs et des Templiers. Ils exercent leur profession de façon très secrète et évitent les contacts avec le monde extérieur, ce qui est aussi bien car ils n'ont pas vraiment leur place dans la société des gens normaux.

La plupart des Démonistes souffrent de Handicaps, qui les mettent en marge du reste de l'humanité (voir les *Pénalités*). Ces Handicaps les identifient comme pratiquants des arts noirs et il devient alors difficile pour eux de se déplacer librement. Ils sont souvent chassés d'une ville ou d'un village et même tués par la population locale. Les Démonistes peuvent trouver du travail auprès d'un gouvernement Chaotique ou Mauvais, ou même dans une bande de malandrins ou de pirates. Mais où qu'ils se trouvent, ils auront toujours peur des gens bien pensants et plus particulièrement des Répurgateurs.

Les Démonistes payent le prix fort pour leurs aptitudes dans la magie. Afin d'apprendre leur art, ils doivent étudier pendant une année avec un maître expérimenté. A la fin de cette période, ils acquerront la capacité d'incanter des sorts de magie Démonique (appris de façon normale) et ils auront développé un Handicap. A chaque nouveau niveau de Démoniste, le personnage développera un nouvel Handicap.

Folie : Pour tous les Démonistes, la folie fait partie des risques du métier. A la longue, la vision constante d'êtres appartenant à d'autres plans dérange leur psychisme, leur occasionnant ainsi des Troubles psychologiques. Chaque augmentation de niveau s'accompagne automatiquement de 1D6 Points de Folie pour le Démoniste (voir *Folies*).

Compétences - Niveau 1
- Connaissance des Démons
- Incantations - Magie Démonique, Niveau 1
- Langue Hermétique - Démonique

Compétences - Niveau 2
- Identification des Mort-Vivants
- Incantations - Magie Démonique, Niveau 2
- Méditation

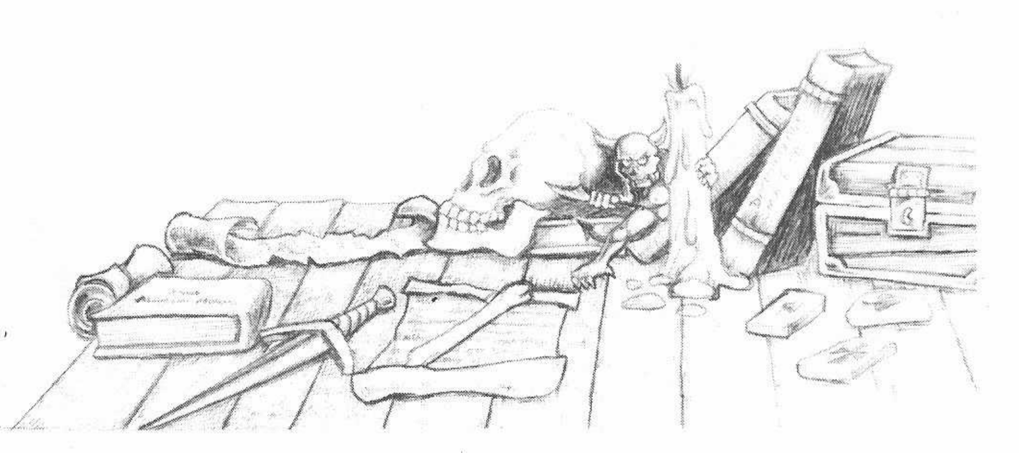
Compétences - Niveau 3
- Conscience de la Magie
- Identification des Objets Magiques
- Incantations - Magie Démonique, Niveau 3

Compétences - Niveau 4
- Astronomie
- Fabrication de Parchemins
- Fabrication de Potions
- Incantations - Magie Démonique, Niveau 4

Points de Magie
Les Humains et les Elfes Sylvains : +4D4 points par niveau.
Les Nains et les Halfelings : +2D4 points par niveau.

Dotations
Arme simple
Bâton de Sorcier
10D6 Couronnes d'or

Débouchés
Démoniste - niveau supérieur
Illusionniste, niveau 1
Nécromant, niveau 1
Sorcier, niveau 2





• L'ELEMENTALISTE •

Plan de Carrière - Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+10				+10			

Plan de Carrière - Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Plan de Carrière - Niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Plan de Carrière - Niveau 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Les Elémentalistes sont des Sorciers spécialisés qui s'intéressent aux forces de la nature et aux éléments de la terre, de l'air, du feu et de l'eau, si bien qu'ils sont capables de contrôler les forces de la nature dans toute son étendue. Les Elémentalistes sont limités au contrôle des quatre éléments et des êtres connus comme les Elémentaux (voir le **Bestiaire** : *Les Elémentaux*).

En tant que Sorciers de la nature, les Elémentalistes ont une affinité avec les choses vivantes et, bien que retirés du monde, tendent à être aimables et peu irascibles. Les énergies magiques utilisées par un Elémentaliste sont fondamentalement opposées à celles des magies Démonique et Nécromantique. Un personnage ayant commencé cette Carrière ne pourra *jamais* devenir un Démoniste ou un Nécromant.

Trouver un maître de Magie Elémentaire n'est pas aussi facile que pour un Sorcier pur, mais c'est beaucoup plus simple que pour un Démoniste ou un Nécromant. La plupart des Elémentalistes vivent isolés, habitant près de grandes sources d'énergies naturelles (chutes d'eau, océans, volcans, hautes montagnes, etc.). Les personnages désireux d'apprendre la Magie Elémentaire doivent tout d'abord acquérir la confiance d'un maître et démontrer leur amour de la nature. Le Maître de Jeu pourra alors demander au joueur d'effectuer un Test de Sociabilité modifié de -10% pour chaque niveau passé dans une autre Carrière d'Enchanteur. Si le Test réussit, le personnage est accepté comme élève et suivra un entraînement pendant 1D4 +1 mois. A la suite de quoi le personnage dépensera 200 PE et (après l'acquisition de la Compétence Incantations) sera alors capable d'incanter les sorts de niveau 1 de Magie Elémentaire que son maître lui aura appris. Dès lors, il sera considéré comme Elémentaliste niveau 1.

Compétences - Niveau 1
- Connaissance des Plantes
- Incantations - Magie Elémentaire, Niveau 1
- Langue Hermétique - Magikane Elémentaire
- Métallurgie
- Radiesthésie

Compétences - Niveau 2
- Astronomie
- Identification des Mort-Vivants
- Incantations - Magie Elémentaire, Niveau 2
- Méditation

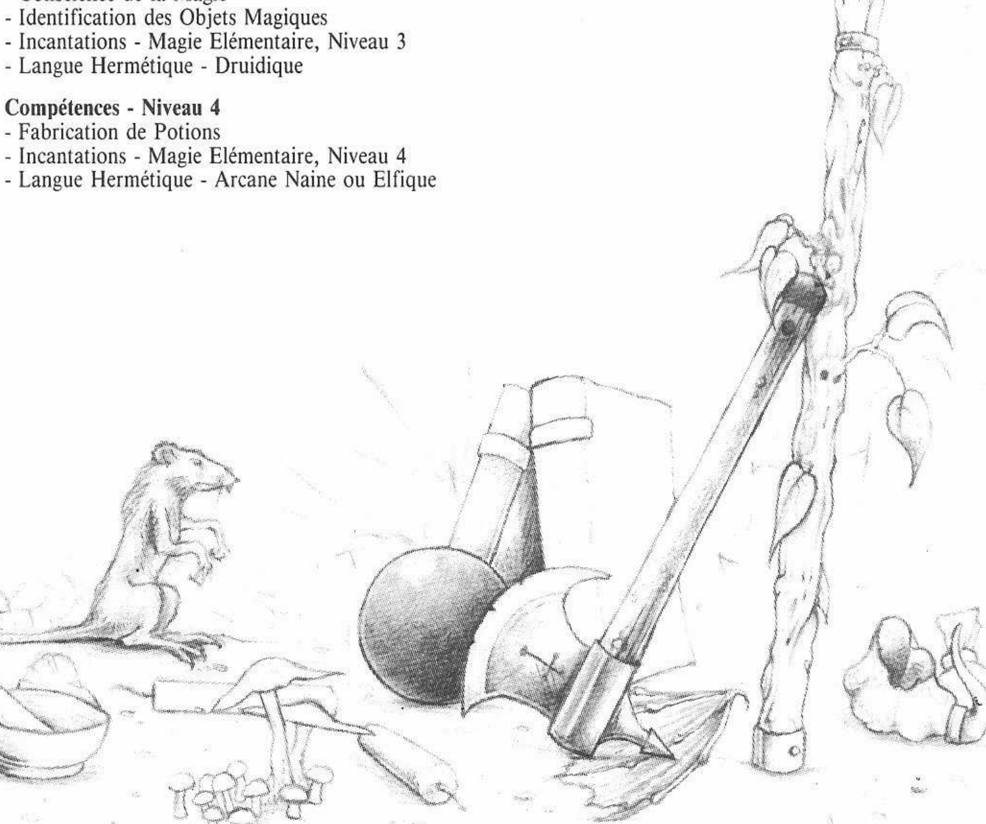
Compétences - Niveau 3
- Connaissance des Démons
- Conscience de la Magie
- Identification des Objets Magiques
- Incantations - Magie Elémentaire, Niveau 3
- Langue Hermétique - Druidique

Compétences - Niveau 4
- Fabrication de Potions
- Incantations - Magie Elémentaire, Niveau 4
- Langue Hermétique - Arcane Naine ou Elfique

Points de Magie
Les Humains et les Elfes Sylvains : +4D4 points par niveau.
Les Nains et les Halfelings : +2D4 points par niveau.

Dotations
Arme simple
Bâton de Sorcier
10D6 Couronnes d'or

Débouchés
Elémentaliste - niveau supérieur
Illusionniste, niveau 1
Sorcier, niveau 2





Les Illusionnistes constituent une sous-classe de Sorciers, spécialisés dans la Magie Illusoire qui abuse les sens. A part les types de sorts qu'ils peuvent incanter, il y a très peu de différences entre eux et les Sorciers ordinaires - du moins dans l'esprit des gens.

Trouver un enseignant dans la Magie Illusoire est relativement facile (en comparaison des Démonistes, des Elémentalistes et des Nécromants). Cependant, il est dans la nature de la Magie Illusoire de tromper et les activités de certains Illusionnistes sans scrupules ont provoqué un sentiment général de méfiance et de malaise au sein de la population. Par conséquent, les Illusionnistes tombent dans deux catégories : ceux qui agissent en secret et ceux qui agissent au grand jour. Les premiers ne parlent pas de leurs activités et les pratiquent en secret. Les autres essayent de calmer les craintes des gens en se comportant toujours de façon exemplaire. Les personnages souhaitant devenir Illusionnistes devront convaincre un maître de leur rectitude morale et dépenser une quantité considérable de temps et d'efforts (sans parler d'argent) pour rechercher celui qui voudra bien les former.

Une fois l'enseignant trouvé, le personnage devra effectuer une période d'entraînement de 1D3 +1 mois. A la suite de quoi le personnage dépensera 200 PE et (après avoir acquis la Compétence Incantations), il sera capable d'incanter les sorts d'Illusion de niveau 1 que son maître lui aura appris. Il sera alors considéré comme un Illusionniste à part entière.

• L'ILLUSIONNISTE •

Plan de Carrière - Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+10				+10			

Plan de Carrière - Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Plan de Carrière - Niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Plan de Carrière - Niveau 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Compétences - Niveau 1
- Evaluation
- Incantations - Magie Illusoire, Niveau 1
- Langue hermétique - Magikane Illusoire

Compétences - Niveau 2
- Hypnotisme
- Incantations - Magie Illusoire, Niveau 2
- Méditation

Compétences - Niveau 3
- Conscience de la Magie
- Identification des Mort-Vivants
- Incantations - Magie Illusoire, Niveau 3

Compétences - Niveau 4
- Fabrication de Parchemins
- Fabrication de Potions
- Identification des Objets Magiques
- Incantations - Magie Illusoire, Niveau 4

Points de Magie
Les Humains et les Elfes Sylvains : +4D4 points par niveau.
Les Nains et les Halfelings : +2D4 points par niveau.

Dotations
Arme simple
Bâton de Sorcier
10D6 Couronnes d'or

Débouchés
Illusionniste - niveau supérieur
Démoniste, niveau 1
Elémentaliste, niveau 1
Nécromant, niveau 1
Sorcier, niveau 2





• LE NECROMANT •

Plan de Carrière - Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+10				+10			

Plan de Carrière - Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Plan de Carrière - Niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Plan de Carrière - Niveau 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Les Nécromants sont des Sorciers malfaisants, traitant avec les puissances magiques qui proviennent du Monde des Morts. Ils peuvent communier avec les esprits des morts et sont capable d'Evoquer des Morts-vivants pour les commander. De par la nature de leurs travaux, les Nécromants sont évités par la population, détestés et craints plus encore que les Démonistes. Ils ne travaillent pas ouvertement excepté dans certaines régions décadentes du Vieux Monde - comme par exemple certains coins de Bretonnie et des Badlands. Ailleurs, ils se terrent dans des villages ou des villes en ruines ou même dans des cimetières qui leur procurent les matières premières, essentielles à la pratique de leur art.

Les Nécromants sont soit Mauvais, soit Chaotiques. Aucun autre personnage n'oserai se mêler des âmes des morts. Comme les Démonistes, les Nécromants sont constamment pourchassés par les Répurgateurs et la majorité des gens éprouve une certaine répugnance pour l'art de la Nécromancie. Ceux qui pratiquent leur art au grand jour seront dénoncés aux autorités locales.

Handicaps et Maladies : Les personnages suivant la voie sombre de la Nécromancie perdent leur humanité et, dans les cas extrêmes, leur esprit. Ce processus est lent mais inévitable. Tôt ou tard, ceux qui suivent cette Carrière descendent dans les profondeurs de la dépravation. A partir d'un certain point, ils ne seront plus acceptables en tant que Personnages-Joueurs et deviendront alors des PNJ manœuvrés par le Maître de Jeu.

Les Nécromants ont tendance à n'avoir aucune hygiène et à souffrir d'Handicaps physiques de diverses formes. Ils développent progressivement une Apparence Cadavéreuse (voir les *Pénalités*). Et pour finir ils contractent souvent la Putréfactose (voir les *Maladies*). Ils encourent un risque croissant à chaque niveau de contracter cette maladie et, si plus tard elle devait être soignée, ils pourraient la contracter à nouveau au niveau suivant.

Les Nécromants souffrent aussi de *Morbidité* - une sorte de folie qui leur est propre. Les personnages sains ne passent pas leur temps à manier des corps impurs et malades. La Morbidité commence par le désir de découvrir les secrets de l'immortalité à travers les études de la Nécromancie. Les personnages atteignant un haut niveau, dégénèrent dans la manie de l'étude des corps morts et décomposés. Ils sont alors obsédés par la mort et passent leur temps à examiner des corps et sont enchantés de pouvoir les changer en Zombies ou en Squelettes.

Les Nécromants sont des gens très secrets ; il est très difficile d'en trouver un qui veuille enseigner les arts interdits de la Nécromancie à un personnage. La plupart des Nécromants soufrent d'un complexe de paranoïa sous une forme ou une autre, si bien qu'ils répugnent profondément à discuter de leurs affaires avec des individus qui, après tout, pourraient être des Répurgateurs déguisés. Les personnages qui réussissent à convaincre un Nécromant de les entraîner entament un long apprentissage, de 5 à 8 mois, les familiarisant avec le plan d'existence de la mort. Durant cette période, ils deviennent de plus en plus Morbides. A la fin de leur entraînement ils sont capables d'incanter des sorts Nécromantiques appris de leur maître.

Compétences - Niveau 1
- Identification des Mort-Vivants
- Incantations - Magie Nécromantique, Niveau 1
- Langue Hermétique - Magikane Nécromantique

Pénalités
Apparence cadavéreuse
Morbidité
10% de chance de contracter la Putréfactose

Compétences - Niveau 2
- Connaissance des Démons
- Incantations - Magie Nécromantique, Niveau 2
- Méditation

Pénalités
1 Handicap à tirer dans la table des Handicaps
30% de chance de contracter la Putréfactose

Compétences - Niveau 3
- Conscience de la Magie
- Fabrication de Drogues
- Incantations - Magie Nécromantique, Niveau 3

Pénalités
1 Handicap à tirer dans la table des Handicaps
50% de chance de contracter la Putréfactose

Compétences - Niveau 4
- Fabrication de Parchemins
- Fabrication de Potions
- Identification des Objets Magiques
- Incantations - Magie Nécromantique, Niveau 4

Pénalités
1 Handicap à tirer dans la table des Handicaps
70% de chance de contracter la Putréfactose

Points de Magie
Les Humains et les Elfes Sylvains : +4D4 points par niveau.
Les Nains et les Halfelings : +2D4 points par niveau.

Dotations
Arme simple
Bâton de Sorcier
10D6 Couronnes d'or

Débouchés
Nécromant - niveau supérieur
Démoniste, niveau 1
Illusionniste, niveau 1
Sorcier, niveau 2



'HROTHYOGG'S TOWER'

• LES CARRIERES DE PRETRES •

Les Carrières de Prêtres sont celles qui impliquent de se vouer à une Foi, ou à un Culte, c.-à-d. celles de Prêtres Cléricaux et Druidiques.

• POUR DEVENIR UN PRETRE •

Un personnage désirant devenir Prêtre doit, en premier lieu, Achever la Carrière de Base correspondante (Initié pour les Clercs et Ovate pour les Druides), en prenant toutes les Promotions du Plan de Carrière correspondant et en acquérant toutes les Compétences s'y rapportant. Le personnage devra aussi accumuler les 100 Points d'Expérience nécessaires à son changement de Carrière.

Le changement n'est pas automatique comme pour les autres Carrières. Au lieu de dépenser des PE pour changer de Carrière, le personnage les utilise pour "acheter" *un* jet de dés sur la *Table d'Avancement des Prêtres* appropriée. Le résultat du jet *doit* être appliqué ; désobéir aux Dieux peut provoquer des désagréments à l'offenseur (voir la section **Religions et Croyances** - *La Colère des Dieux*).

• PROGRESSION DANS LA CARRIERE •

La même procédure est suivie quand un Druide ou un Clerc désire monter au niveau supérieur. Le niveau précédant dans la Carrière doit être *complètement Achevé*, c'est-à-dire que toutes les Compétences et Promotions doivent avoir été prises (plus un minimum de deux sorts). Il doit alors dépenser 100 PE par niveau pour gagner un jet de dés dans la *Table d'Avancement*. Exemple, un Clerc niveau 2 doit payer 300 PE avant de pouvoir faire un jet de dés dans la *Table d'Avancement des Clercs*.

La table ci-dessous définit les coûts des jets de dés dans la *Table d'Avancement* pour chaque niveau d'une Carrière de Prêtre :

Pour devenir un	Coût en PE
Initié ou Ovate	NA
Clerc/Druide, niveau 1	100
Clerc/Druide, niveau 2	200
Clerc/Druide, niveau 3	300
Clerc/Druide, niveau 4	400

• LES DIEUX •

Tout initié doit choisir *une* divinité pour la servir. Les personnages doivent être (ou devenir) du même Alignement que la divinité choisie et doivent consacrer leur vie à la servir. La liste des divinités populaires dans le Vieux Monde est donnée dans la section **Religions et Croyances.** Les personnages ne pourront jamais suivre une Carrière de Prêtre en servant un autre Dieu et s'ils changent volontairement d'Alignement ou renoncent à leur Dieu, ils perdront instantanément toutes les aptitudes de leur prêtrise et subiront certainement une malédiction (voir *La Colère des Dieux*).

Les Ovates et les Druides sont les serviteurs de la Foi Antique et doivent être d'un Alignement Neutre. La Foi Antique est détaillée dans la section **Religions et Croyances.** Les Druides ne pourront jamais devenir des Initiés ou des Clercs d'autres Dieux. S'ils se détournent de la Foi Antique, toutes leurs aptitudes seront perdues et une malédiction leur sera certainement infligée.

• LES POINTS DE MAGIE ET LES SORTILEGES •

Les Prêtres gagnent et utilisent des Points de Magie de la même façon que les Magiciens. Cependant, ils auront, en moyenne, légèrement moins de Points qu'un Sorcier Humain, n'en gagnant aucun au niveau "Apprenti" et 2D8 par niveau supplémentaire. Les Points de Magie des Prêtres proviennent de leurs divinités, plutôt que des études et des recherches. Les Dieux peuvent choisir de réduire le nombre de Points gagnés ou regagnés par les Prêtres, s'ils ne se sont pas comportés comme ils le souhaitaient.

Notez que, comme les Magiciens, les Prêtres ne pourront augmenter leur Niveau de Pouvoir qu'en progressant à un niveau supérieur. Par exemple, un personnage Clerc niveau 2 ne gagnera pas de Points de Magie en devenant un Apprenti Sorcier. C'est seulement en atteignant le niveau 3 dans une Carrière d'Enchanteur qu'il gagnera plus de Points.

De même, les sorts sont accordés par la divinité et non enseignés par un maître. Le dieu peut refuser à un personnage l'utilisation de certains sorts. Les Points d'Expérience doivent être utilisés pour l'achat des sorts, de la même manière que pour les Magiciens - ceci pour que les personnages méritent, par leurs actes, les pouvoirs que leur concède leur dieu. Les personnages n'ont pas à faire de Test d'Intelligence pour apprendre les sorts, mais doivent prier pour se les voir accordés. Le succès est déterminé par un Test de Volonté, modifié par le niveau du sort choisi, comme le montre la table suivante :

Niveau du sort	Modificateur du Test de Volonté
Mineur	x2*
1	normal
2	-10%
3	-20%
4	-30%

** Un jet de 96-100% est **toujours** considéré comme un échec, sans se soucier des modificateurs.*

Quand le Test est effectué, le Maître de Jeu peut choisir d'imposer des modificateurs supplémentaires, en gardant à l'esprit le comportement récent du personnage : s'il a été un brillant défenseur de sa Foi, le Prêtre peut se voir accorder un bonus, alors qu'une pénalité peut être appliquée à un personnage qui a montré moins de zèle.

Si le Test est réussi, le personnage dépense les PE nécessaires et peut inscrire le sort sur sa feuille. Si le Test est un échec, il ne perd pas ses PE mais ne pourra plus prier pour obtenir ce sort jusqu'à ce que plus de Points d'Expérience soient acquis (le montant doit être au moins égal à ce qu'aurait coûté le sort), ou jusqu'à ce qu'il augmente sa Volonté (FM).

Les sorts autorisés aux Prêtres varient en fonction des Dieux qu'ils servent, comme il est expliqué dans la section **Religions et Croyances.** Notez que ceux-ci doivent acquérir un minimum de 2 sorts dans un niveau pour que celui-ci soit considéré comme Achevé.

• LE NOMBRE MAXIMUM DE SORTS CONNUS •

Le nombre de sorts connus par les Prêtres est illimité pour les sorts de Magie Mineure (en fonction de la religion). Pour les sorts de niveau 1-4, le personnage peut en connaître un maximum égal à (Volonté/10) x son niveau. Ainsi un Clerc niveau 2 avec une Volonté de 50 pourra connaître au maximum 10 ((50/10) x 2) sorts.

Si un Prêtre subit une réduction de Volonté, pour quelque raison que ce soit, le Joueur doit recalculer le nombre maximum de sorts que son personnage peut connaître. Si le nombre ainsi obtenu est plus petit que le nombre actuel de sorts appris, le Maître de Jeu devra déterminer aléatoirement le ou les sort(s) qu'il aura oublié. Les sorts ainsi perdus ne sont pas récupérés si le personnage retrouve sa Volonté. Il devra alors recommencer la procédure en acquérant de nouveaux PE et en priant son Dieu, mais cette fois ci avec un bonus de +10% au Test de Volonté.

• LA COMPETENCE INCANTATIONS •

Dans le Plan de Carrière des Clercs et des Druides, la Compétence Incantations est prévue à chaque niveau et doit être acquise avant que les personnages puissent incanter les sorts de leur niveau actuel. Elle est inscrite sous la forme "Incantations - Cléricales" ou "Incantations - Druidiques". Dans le cas des Clercs, ils peuvent mélanger différents types de magie, dépendant de leur religion et aussi de la Langue Hermétique (obtenue au niveau 1) appliquée à ces types de magie. Par exemple un Clerc de Mórr niveau 2 peut incanter des sorts de Magie Mineure et Nécromantique et connaît la Langue Hermétique : "Magikane Nécromantique". Les Druides, d'autre part, sont capables d'utiliser les sorts de Magie Mineure, de Magie de Bataille, Elémentaire et Druidique - mais ne connaissent pas de Langue Hermétique autre que le Druidique.



• LES CLERCS •

Les Clercs forment le clergé du Vieux Monde, autorisés par leurs églises à conduire les offices et à répondre aux besoins spirituels des fidèles. Afin de mieux servir leurs Dieux, il leur est permis de communiquer avec eux, par la prière et d'utiliser certains pouvoirs magiques. Ces pouvoirs viennent des prières et des dévotions et non pas de la connaissance ou de la force d'esprit, bien que les Clercs soient traités comme des Sorciers, en ce qui concerne les niveaux et l'utilisation des sorts.

• LES RELIGIONS •

Des détails complets sur les principales divinités peuvent être trouvés dans la section **Religions et Croyances**. Les personnages peuvent espérer connaître les noms et les sphères d'influence de tous ces dieux, et vous devez permettre aux joueurs, qui ont un personnage Clerc, d'en choisir un qu'ils serviront.

Les cultes ont leur propres *Commandements* (qui doivent être suivies par les Clercs qui en font partie), *sorts, Compétences, Epreuves* (qui sont imposées au personnage désirant progresser dans une Carrière de Clerc - voir la *Table d'Avancement des Clercs*) et *Grâces* (des bénéfices spéciaux peuvent être accordés par le Dieu aux serviteurs qui le méritent).

Notez que tous les personnages sont censés faire preuve, dans la mesure du possible, de respect envers *toutes* les divinités - bien que les Clercs sont excusés de ne pas respecter les Dieux hostiles au leur.



• POUR DEVENIR UN CLERC •

Pour devenir Clercs, les personnages doivent d'abord avoir Achevé la Carrière de Base d'Initié (c'est-à-dire, avoir pris toutes les Promotions et les Compétences disponibles). Parce qu'ils dépendent de leur Dieu pour les sorts, les personnages ne passent pas automatiquement du statut d'Initié à celui de Clerc niveau 1. Lorsque la Carrière d'Initié est Achevée, ils doivent accumuler les 100 Points d'Expérience nécessaires au changement de Carrière et ensuite faire appel à leur Dieu. Ils doivent se rendre dans un temple de ce dieu et prier pour leur gouverne, échangeant ainsi les 100 PE pour un jet de dés sur la *Table d'Avancement des Clercs*. Le résultat *doit* être strictement observé ; une défaillance à cette règle aurait toujours pour conséquence de mettre en colère la divinité (voir *La Colère des Dieux*).

Le jet pourra être modifié par le Maître de Jeu en fonction du comportement du personnage envers les Commandements du Dieu et autres considérations du même ordre. Celui qui a eu une vie exemplaire, en accord avec les préceptes de sa religion, peut se voir gratifié d'un modificateur de +10% ; inversement, celui qui a manqué de sincérité dans ses actes de foi peut être pénalisé de -10%. Lorsque les Clercs tentent de monter en niveau, vous pourrez aussi accorder des modificateurs exceptionnels : si le Clerc a, par exemple, défendu héroïquement son temple, il pourra recevoir un bonus de +15%.



Le Maître de Jeu est libre d'ignorer le résultat des dés : si les personnages refusent constamment de suivre les Commandements ou mésusent gravement de leur religion, ils s'attireront automatiquement la *Colère des Dieux*. Cependant, cela est extrêmement rare et causé, seulement, par des actions que même les Dieux ne peuvent ignorer. Inversement, si un personnage se conduit toujours comme un "Saint", il se verra accorder une Grâce Divine. Mais cela est tout aussi rare.

A chaque fois que le Clerc Achève un niveau, la même procédure est effectuée. Il devra se rendre dans un temple, prier et finalement échanger 100 PE par niveau contre un jet de dés sur la *Table d'Avancement des Clercs*. Là encore, le MJ peut modifier le jet en fonction du comportement du personnage.

TABLE D'AVANCEMENT DES CLERCS

D100	Résultat
05 ou -	La divinité est offensée par le personnage qui subit immédiatement *La Colère des Dieux*.
06-10	Le personnage est jugé trop incompétent pour continuer à suivre une Carrière de Clerc et son Dieu le condamne à suivre une nouvelle Carrière de Base. Tirer 1D6 : 1-2 Filou 3-4 Forestier 5-6 Guerrier La nouvelle Carrière de Base est déterminée aléatoirement suivant le *Tableau des Carrières de Base* approprié. Le personnage ne pourra jamais redevenir un Initié.
11-20	Le personnage doit se montrer digne d'un avancement en subissant une Epreuve. Voir les exemples d'Epreuves, correspondants à chaque divinité, dans la section **Religions et Croyances**.
21-35	Le personnage n'est pas jugé prêt pour son avancement. Il doit encore accumuler 100 autres PE pour essayer à nouveau (même s'il possède déjà 100 points supplémentaires à dépenser).
36-80	Le personnage est jugé digne d'un avancement et peut entrer dans le niveau supérieur de la Carrière de Clerc.
81-95	Le personnage est favorisé par son dieu et, non seulement, monte dans le niveau supérieur de Clerc, mais reçoit aussi 1D10 x 10 PE comme don de sa divinité.
95-104	Le personnage est spécialement favorisé par son dieu et, non seulement, il monte dans le niveau supérieur de Clerc, mais reçoit aussi 1D10 x 10 PE et 1 Point de Destin comme don de sa divinité.
105 ou +	Non seulement, il est permis au personnage d'accéder au niveau supérieur, mais il reçoit également 1 Point de Destin et bénéficie d'une Grâce Divine. Voir la rubrique correspondante dans la description de la divinité, section **Religions et Croyances**.

Une fois que le personnage a Achevé son Niveau 4 dans la Carrière de Clerc, un autre jet est effectué dans la Table d'Avancement des Clercs. Le résultat doit être appliqué comme d'habitude, mais au lieu de progresser en niveau, le personnage pourra continuer dans une des Carrières indiquées dans les Débouchés, sans perdre la faculté d'incanter ses sorts. Les joueurs, arrivés à ce stade, ne devront pas oublier, cependant, que leurs personnages sont encore des Clercs ; le changement de Carrière n'affecte pas les engagements pris avec leur Dieu.

Compétences - Niveau 1
- Eloquence
- Incantations - Cléricales 1
- Langue Hermétique - Magikane (approprié à la religion)
- Méditation

plus toutes les Compétences dépendant de la divinité du Clerc

Compétences - Niveau 2
- Identification des Mort-Vivants
- Incantations - Cléricales 2
- Sens de la Magie

plus toutes les Compétences dépendant de la divinité du Clerc

Compétences - Niveau 3
- Conscience de la Magie
- Fabrication de Parchemins
- Incantations - Cléricales 3

plus toutes les Compétences dépendant de la divinité du Clerc

Compétences - Niveau 4
- Fabrication de Potions
- Incantations - Cléricales 4

plus toutes les Compétences dépendant de la divinité du Clerc

Plan de Carrière - Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+10						+10	+10

Plan de Carrière - Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+10	+10	+20	+10

Plan de Carrière - Niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+20		+20	+20	+20	+20	+30	+20

Plan de Carrière - Niveau 4

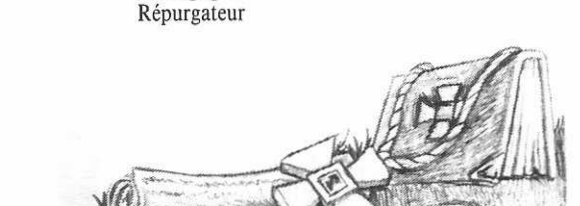
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+30	+30	+30	+30	+30

Points de Magie
+ 2D8 points par niveau (y compris les Nains et les Halfelings)

Commandements
En fonction de la religion.

Dotations
Robes cléricales
Symbole Religieux
1D6 Couronnes d'or

Débouchés
Clerc - niveau supérieur
Démagogue
Répurgateur



• LES DRUIDES •

Les Druides forment la caste des Prêtres de la Foi Antique (voir la section **Religions et Croyances**) et les joueurs de personnages Druides doivent être mis au courant des informations contenues dans cette section. Sur de nombreux points, ils sont similaires aux Clercs, comme l'avancement à travers les quatre Niveaux de Magie et le gain de certaines aptitudes magiques, en suivant un code de vie rigoureux. Ils tendent à être discrets et parfois vivent en ermites au plus profond des forêts. Certains Druides entretiennent les Clairières Sacrées qui, pour les adeptes de la Foi Antique, tiennent lieu de temples et d'oratoires. D'autres voyagent à travers les campagnes, pour servir les intérêts de la Foi et protéger le monde naturel au mieux de leurs possibilités.

• LES DRUIDES ET LA FOI ANTIQUE •

La relation entre les Carrières d'Ovate et de Druide est la même que celle qui existe entre celles d'Initié et de Clerc. Tous ceux qui voudront devenir Druides, devront en premier Achever la Carrière d'Ovate (c'est-à-dire, avoir pris toutes les Promotions et les toutes Compétences disponibles). C'est uniquement de cette manière qu'ils pourront suivre la voie de la Foi Antique.

L'origine de la Foi Antique remonte bien avant l'Histoire écrite. Elle est fortement associée à des sites antiques, comme les tumulus et les cercles de pierres, dont la signification a été oubliée des autres. Les Druides doivent être Humains et c'est la seule restriction pour entrer dans cette Carrière. Un personnage qui a été Druide et qui entreprend de faire une autre Carrière, garde toutes ses aptitudes druidiques, pour peu qu'il ne devienne pas un serviteur d'une autre religion. S'il change de religion, il perd alors toutes ses aptitudes de Druide et ne pourra jamais devenir un Initié ou un Clerc de sa nouvelle religion.



Les *Commandements* appliquées à tous les Druides, ainsi que des exemples d'*Epreuves* et de *Grâces Divines*, sont détaillées dans le chapitre *Foi Antique* (voir la section **Religions et Croyances**). Ce chapitre fournit aussi une Table de tirage aléatoire des *Esprits Familiers* que tous les Druides acquièrent en accédant au Niveau 1 de cette Carrière.

• POUR DEVENIR UN DRUIDE •

Même si un personnage a Achevé une Carrière d'Ovate et a amassé suffisamment de Points d'expérience pour faire une Carrière de Druide, la progression n'est cependant pas automatique. L'Ovate a des préceptes à suivre et s'il les viole, volontairement ou par inadvertance, cela aura les mêmes conséquences que de provoquer la *Colère des Dieux*.



Les Ovates ne sont absolument pas obligés de devenir des Druides ; ce sont les serviteurs de la religion et tous ne sont pas inspirés, ou n'achèveront pas leur prêtrise. Un personnage peut quitter la Carrière d'Ovate à tout moment, lorsqu'il a accumulé 100 PE, et choisir une nouvelle Carrière parmi les Débouchés. S'il veut devenir Druide niveau 1, l'Ovate devra d'abord avoir *complètement achevé* la Carrière de Base,

puis disposer de 100 PE et enfin s'isoler dans une forêt pour y méditer pendant une semaine entière de jeune. Le PJ échangera alors 100 Points d'Expérience contre un jet de dés sur la *Table d'Avancement des Druides*. Les Ovates n'ont qu'*une seule* chance de devenir Druides et le résultat doit être respecté à la lettre s'ils ne veulent pas encourir l'équivalent de *La Colère des Dieux*.

Le MJ pourra modifier le tirage en fonction de la conduite des personnages par rapport au dogme de la Foi Antique, l'observation des Commandements, etc. Ceux qui ont suivi une vie exemplaire, en parfait accord avec les principes de la Foi Antique pourront se voir gratifier d'un modificateur de +10% ; inversement, ceux qui ont manifesté un manque de sincérité pourront être pénalisés de -10%. De même, lorsque les personnages changent de niveau, vous pouvez aussi tenir compte d'autres modificateurs. Par exemple l'Ovate ou le Druide qui aura courageusement protégé une région boisée naturelle pourrait recevoir un bonus supplémentaire de +5%.

Le Maître de Jeu est libre d'ignorer le résultat des dés : si le personnage refuse constamment de se conformer aux dogmes ou mésuse gravement de son Familier, il attirera automatiquement sur lui l'équivalent de *La Colère des Dieux*. Inversement, si un personnage est l'incarnation même de la Foi Antique, il pourrait se voir accorder une Grâce automatiquement.

A chaque fois que le Druide Achève un niveau, la même procédure est appliquée. Il devra se rendre dans un bois sacré pour y communier avec la nature et échanger 100 PE par niveau contre un jet de dés sur la *Table d'Avancement des Druides*.
Là encore, le MJ peut modifier le jet en fonction du comportement du personnage.

Compétences - Niveau 1
- Connaissance des Plantes
- Equitation
- Incantations - Druidiques 1
- Langue Hermétique - Druidique
- Méditation
- Traumatologie

plus toutes les Compétences dépendant de la Foi Antique (Familiers)

Compétences - Niveau 2
- Divination
- Emprise sur les Animaux
- Incantations - Druidiques 2
- Pathologie
- Sens de la Magie

plus toutes les Compétences dépendant de la Foi Antique (Familiers)

Compétences - Niveau 3
- Astronomie
- Conscience de la Magie
- Incantations - Druidiques 3
- Préparation de Poisons

Compétences - Niveau 4
- Connaissance des Runes
- Fabrication de Potions
- Incantations - Druidiques 4

Points de Magie
+ 2D8 points par niveau.

Commandements
Voir le chapitre sur les Druides et la Foi Antique

Dotations
Arme simple
Robes blanches

Débouchés
Aucun

Plan de Carrière - Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+10						+10	

Plan de Carrière - Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+10	+10	+20	+10

Plan de Carrière - Niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+20		+20	+20	+30	+20	+20	+20

Plan de Carrière - Niveau 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+30	+30	+30	+30	+30

TABLE D'AVANCEMENT DES DRUIDES

D100	Résultat
10 ou -	Le personnage est jugé inapte à devenir (ou à rester) Druide et il doit déterminer aléatoirement une Carrière de Forestier qu'il devra suivre. S'il a déjà Achevé cette Carrière auparavant, il devra en choisir une parmi les Débouchés *sauf*, évidemment, celle d'Ovate. Il ne dépense pas de Points d'Expérience supplémentaires pour entrer dans cette nouvelle Carrière, mais le personnage ne pourra plus jamais devenir Ovate ou tenter de devenir Druide.
11-25	Le personnage doit se montrer digne d'un avancement dans la caste des Druides en subissant une *Epreuve*. Voir les exemples d'Epreuves correspondantes dans le chapitre sur la Foi Antique.
26-40	Le personnage est jugé apte mais n'est pas encore considéré prêt pour l'avancement. Il doit encore accumuler 100 autres PE pour essayer à nouveau (même s'il possède déjà 100 points supplémentaires à dépenser).
41-80	Le personnage est jugé apte et avance au niveau supérieur. Le joueur dont le personnage devient Druide peut noter qu'il est maintenant niveau 1 et obtient les Dotations correspondantes. Il doit déterminer l'espèce de son *Esprit familier* en effectuant un jet de dés sur la *Table des Familiers* (voir *la Foi Antique*), et il gagne aussi la *première* Compétence inscrite pour ce type de Familier (sans dépenser de PE).
81-95	Le personnage n'est pas seulement apte, mais il est aussi gratifié d'un don ; il progresse dans le niveau supérieur et gagne 1D10 x 10 PE à titre de faveur. Le nouveau Druide gagne aussi les *deux* Compétences correspondant à l'espèce de son Familier.
96-104	Non seulement le personnage progresse au niveau supérieur, mais il bénéficie également d'un don ; il gagne 1D10 x 10 Points d'Expérience, plus les deux Compétences correspondantes à l'espèce de son Familier (s'il ne les a pas déjà acquises) et 1 Point de Destin.
105 ou +	Il est permis au personnage d'accéder au niveau supérieur, il reçoit en plus 1D10 x 10 PE, 1 Point de Destin et une Grâce. Il se voit aussi accorder les deux Compétences du Familier (s'il ne les a pas déjà acquises).



• LES SORTS DE MAGIE MINEURE •

La Magie Mineure couvre un large champ de sorts non-offensifs utilisés par tous les personnages Enchanteurs. En règle générale, ces sorts nécessitent très peu de Points de Magie pour l'incantation ainsi que très peu d'ingrédients assez bon marché.

ALARME MAGIQUE

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 2
Portée : Toucher (et voir ci-dessous)
Durée : Jusqu'au déclenchement
Composants : Une clochette
Ce sort peut être lancé sur n'importe quel endroit choisi par l'Enchanteur. Si une ou plusieurs créatures passent à moins d'un mètre de là, le personnage sera averti de leur présence - même si celui-ci dort. Il n'aura aucun moyen de connaître ce qui se passe mais saura que quelque chose à déclenché le sort, sans plus de détails. L'Enchanteur ne peut avoir qu'un seul sort de ce type en fonction à la fois et celui-ci dure jusqu'à ce qu'il soit déclenché ou que l'Enchanteur en incante un autre.

APPARITION DE PETITS ANIMAUX

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 2
Portée : Personnel
Durée : Non applicable
Composants : Aucun
Ce sort permet au personnage de sortir magiquement un petit animal d'un chapeau ou d'une poche. La créature est un membre normal de son espèce et peut être mangée si elle est comestible.

Les Magiciens devront déterminer aléatoirement quel type de créature le sort engendre - chaque fois qu'ils utilisent ce sort, c'est toujours ce type de créature qui apparaîtra. Le sort peut être incanté plusieurs fois de suite, provoquant ainsi l'apparition de plusieurs créatures.

1D6	Créatures
1	Souris
2	Lapin blanc
3	Pigeon blanc
4	Serpent
5	Poisson
6	Lézard

DON DE LANGUES

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1 par Tour
Portée : Ouïe
Durée : 1 Tour ou plus
Composants : La langue de toute créature
Ce sort affecte uniquement l'Enchanteur, alors capable de parler et de comprendre les langages entendus. Les effets durent un Tour par Point de Magie dépensé et peuvent être étendus si plusieurs points sont utilisés.

EXORCISME

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Composants : Aucun
Un Enchanteur peut enlever une Malédiction placée par un autre personnage d'un niveau inférieur ou égal au sien. Une seule Malédiction pourra être supprimée à la fois.

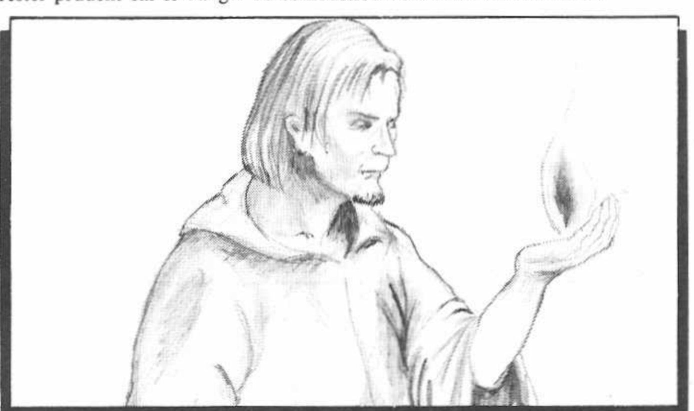
FEUX FOLLETS

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Non applicable
Durée : 1 heure
Composants : 2 lucioles
Ce sort crée l'apparence d'une multitude de lumières, semblables à des torches ou des lanternes lointaines. Celles-ci apparaissent dans les 100 mètres autour de l'Enchanteur et dans la direction qu'il désire. Elles suivent naturellement les corridors et les passages sans avoir besoin d'être contrôlées ou surveillées. Le personnage peut cependant contrôler leur déplacement plus fermement, si les lumières restent en vue - mais devra pour cela se concentrer (il ne pourra alors plus rien faire d'autre).

Les lumières se déplacent à des vitesses variables, comprises entre 8 et 16 mètres par Round. Au bout d'une heure, elles s'affaibliront progressivement avant de s'évanouir tout à fait. Ce sort est fréquemment utilisé pour fausser les pistes et tromper d'éventuels poursuivants. Pendant ce temps, l'Enchanteur peut faire du chemin.

FLAMMEROLE

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'à extinction
Composants : Aucun
L'Enchanteur produit une petite flamme qui brûle désormais dans la paume de sa main. Aussi longtemps que sa main restera ouverte, celle-ci brûlera. Elle s'éteindra automatiquement lorsque le poing sera fermé. La flamme est trop petite et inoffensive pour provoquer des réactions psychologiques de la part des créatures craignant le feu, ainsi que pour infliger des dommages ou être utilisée comme une arme. Elle peut cependant être employée pour allumer des substances inflammables, des torches, des lampes, etc., et éclaire autant qu'une bougie (voir *Lumière et Obscurité*). L'Enchanteur doit rester prudent car le danger de combustion de ses vêtements existe !



LUMINESCENCE

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1 par heure
Portée : Toucher
Durée : 1 heure ou plus
Composants : Un objet défini par l'Enchanteur
Ce sort est lancé sur un objet que l'Enchanteur doit tenir. L'objet se met alors à briller intensément, donnant ainsi une lumière équivalente à celle d'une lanterne (voir *Lumière et Obscurité*). Celle-ci dure une heure par Point de Magie dépensé et lorsque le sort est terminé l'objet disparaît.



MALEDICTION

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : 12 mètres
Durée : jusqu'à dissipation
Composants : Cheveu, ongle, etc. de la victime

Ce sort permet à l'Enchanteur de lancer une malédiction sur une victime de son choix, se situant à moins de 12 mètres de lui lors de l'incantation. La victime doit effectuer un Test de Volonté. Si elle échoue, la malédiction prend effet immédiatement. Celle-ci peut être enlevée, automatiquement, par l'Enchanteur lui même ou par le sort Exorcisme, lancé par un autre Enchanteur de niveau égal ou supérieur.

Voici des exemples de malédiction. L'Enchanteur pourra déterminer ses effets précis mais ce sera au Maître de Jeu de s'assurer qu'ils sont identiques à ceux cités ci-dessous. Ils sont embarrassants, peut-être inconfortables mais pas spécialement dangereux.

Verrues
Système pileux développé
Cheveux prenant une couleur vive
Mouvements irréguliers de l'intestin
Odeur de pieds
Calvitie
Eruption de boutons
Mauvaise haleine
Flatulence

OUVERTURE

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 3
Portée : 1 mètre
Durée : Instantanée
Composants : Une petite clef en argent

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle serrure, verrou ou loquet se situant à moins d'un mètre. Il les déverrouille automatiquement. Ceux-ci resteront ouverts durant la prochaine minute et ne pourront être refermés pendant cette période. Ce sort ne fonctionne pas sur les mécanismes de fermeture enchantés.

PARE-PLUIE

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Personnel
Durée : 1 heure
Composants : Une ombrelle miniature

Ce sort arrête la pluie tombant sur l'Enchanteur. Même sous les averses les plus fortes, le personnage restera parfaitement sec. Les effets durent 1 heure, ou jusqu'à dissipation par l'Enchanteur.



RENFORT DE PORTE

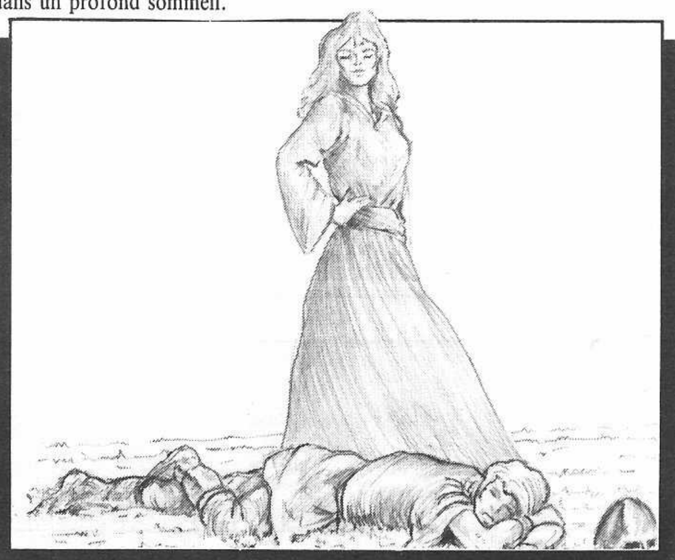
Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 3 par semaine
Portée : 1 mètre
Durée : 1 semaine ou plus
Composants : Une petite serrure

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle porte, boîte ou récipient similaire se trouvant à moins d'un mètre. Cela a pour effet de les rendre physiquement résistants et donc plus difficiles à forcer. Ils gagnent 1 point de Résistance. Un maximum de trois sorts (+3 de Résistance) peuvent être lancés sur un même objet.

SOMMEIL

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 2
Portée : Toucher
Durée : 1D6 Tours
Composants : Un morceau de duvet

Ce sort peut être incanté sur un personnage que l'Enchanteur a la possibilité de toucher - la victime n'est pas censée savoir que le sort a été lancé. Elle doit alors réussir un Test de Volonté ou tomber dans un sommeil comateux pour 1D6 Tours de jeu. Ce sort ne fonctionne que sur une seule créature humanoïde de taille inférieure à 3 mètres. Il n'a aucun effet sur les grandes créatures.
Le personnage désirant l'utiliser en combat doit réussir à toucher son adversaire, la main ouverte (modificateurs de combat à mains nues applicables). Le toucher ne cause pas de dommages mais plonge la victime dans un profond sommeil.



SONS

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Ouïe
Durée : 1 Round
Composants : Une petite trompette

Ce sort produit un son d'une quelconque nature. Cela peut être un bruit très fort dont l'écho peut être perçu à grande distance (plus de 600 mètres en extérieurs et bien plus dans un souterrain), ou bien encore un bruit très léger, comme une lourde respiration. Le personnage devra choisir le type de bruit et le volume. Ce sort peut produire tout type de bruit, excepté des paroles. Le bruit dure 1 seul Round (10 secondes) et son origine peut se situer n'importe où dans les 24 mètres autour de l'Enchanteur.

VERROU MAGIQUE

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 3 par semaine
Portée : 1 mètre
Durée : 1 semaine ou plus
Composants : Un peu de glu

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle serrure ou verrou, à moins d'un mètre du personnage. Une serrure enchantée ne peut être crocheté ou forcée et reste solidement fixée à son support. Cependant, le sort ne prévient pas des chocs sur le support. Par exemple, un coffre fermé magiquement pourra être mis en pièces.

ZONE DE CHALEUR

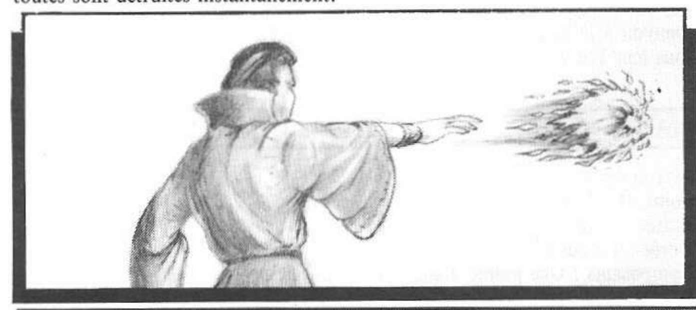
Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Zéro
Durée : 1 heure
Composants : Un morceau de fourrure d'animal

Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'Enchanteur. Celle-ci reste présente pendant une heure, à moins qu'elle soit volontairement dissipée ou que l'Enchanteur se déplace. A l'intérieur, la température est augmentée de 10°. Tant que l'Enchanteur se concentre pour maintenir une zone, il ne peut ni lancer un nouveau sort, ni utiliser la Compétence Méditation pour recouvrer ses Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément.

ZONE DE FROID

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Zéro
Durée : 1 heure
Composants : Une torche allumée

Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'Enchanteur. Celle-ci reste présente pendant une heure, à moins qu'elle soit volontairement dissipée ou que l'Enchanteur se déplace. A l'intérieur la température est rabaissée de 10°. Tant que l'Enchanteur se concentre pour maintenir la zone, il ne peut ni lancer un nouveau sort, ni utiliser la Compétence Méditation pour recouvrer ses Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément.



ZONE DE SILENCE

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : 1
Portée : Zéro
Durée : 1 heure
Composants : Une boule de cire

Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'Enchanteur. Celle-ci reste présente pendant une heure, à moins qu'elle soit volontairement dissipée ou que l'Enchanteur se déplace. Aucun son, même les plus retentissants ne peuvent entrer ou sortir de cette zone. Tant que l'Enchanteur se concentre pour maintenir la zone, il ne peut ni lancer un nouveau sort, ni utiliser la Compétence Méditation pour recouvrer ses Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément.

• LES SORTS DE MAGIE DE BATAILLE •

Ces sorts sont principalement utilisés par les Sorciers non-spécialisés mais le sont aussi par les Alchimistes et certains Clercs. Ils couvrent un large champ de sorts défensifs et offensifs, proposant aux Enchanteurs une multitude d'options pour une quantité de situations.

• NIVEAU 1 •

ANIMOSITE MAGIQUE

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : 1D6 Rounds
Composants : Un morceau de cadavre de Gobelinoïde

Ce sort peut être lancé contre un Groupe de personnages ou de créatures qui sont normalement *sujets à l'Animosité*, tels que les Gobelins. Ceux-ci doivent réussir un Test de Volonté pour éviter les effets du sort. S'ils échouent, ils s'entre-déchirent jusqu'à l'apparition d'autres créatures qu'ils considèrent comme des ennemis - dans ce cas le sort stoppe instantanément. Autrement les effets prennent fin au bout de 1D6 Rounds.

AURA DE RESISTANCE

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Une paire d'aimants

Ce sort donne une protection contre les Blessures en augmentant de 1 le nombre de Points d'Armure, sur toutes les parties du corps du personnage qui a lancé le sort.

Les Auras peuvent être annulées par des moyens magiques (exemple, Dissipation d'Aura) et le sont automatiquement si le personnage est touché par une arme magique. Ce n'est donc pas une invulnérabilité garantie. Le personnage peut porter une seule Aura en même temps et l'annuler lui-même dès qu'il le souhaite.

BOULE DE FEU

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1 par boule de feu
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Une boule de souffre

Les personnages incantant ce sort, peuvent lancer une boule de feu sur leurs ennemis, causant ainsi des dommages et aussi une grande consternation. Un Enchanteur ne peut lancer qu'une Boule de feu par niveau et par round. Toutes les Boules produites par un même sort devront viser le même individu, ou le même Groupe. Les restrictions de cibles sont appliquées de la même façon que pour les projectiles normaux (voir *Aire d'effet des sorts*).

Les Boules de feu atteignent automatiquement leur cible. Si elles sont lancées dans un groupe, elles touchent 1D3 créatures par niveau d'Enchanteur. Chaque toucher a une Force de 3 et cause 1D10 Points de Dommages aux victimes (non amortis par l'armure portée, quelle qu'elle soit). Les cibles inflammables subissent 1D8 Points de Blessures supplémentaires.

Les créatures craignant le feu devront faire un Test de Peur.

Les Boules de feu sont des *projectiles magiques*. Les victimes peuvent tenter d'en réduire les effets en réussissant un Test d'Initiative ; ils ne prendont alors que la moitié des dommagés.

DEBILITE

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : 24 mètres
Durée : 1D6 Round
Composants : Une fiole d'alcool pur

Ce sort peut être lancé sur un seul personnage se situant à 24 mètres ou moins de l'Enchanteur. La victime a le droit d'effectuer un Test de Volonté pour éviter les effets du sort. Un échec indique que la victime devient folle et incapable de faire quoi que ce soit sauf de s'asseoir à même le sol, baragouinant, bavant et broutant de l'herbe. Elle ne peut alors se défendre et est considérée comme Inerte dans le cas d'une éventuelle attaque (voir la section **Combat**). L'individu ne peut se déplacer de son propre chef mais peut être traîné par un autre personnage (à la moitié de son déplacement).

Les effets sont temporaires et prennent fin au bout de 1D6 Rounds de combat. Si le Maître de Jeu le désire, il pourra tenir secrète la durée du sort.



FORCE DE COMBAT

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Le scalp d'un Géant

Ce sort permet à l'Enchanteur d'augmenter une des ses caractéristiques de combat - CC ou CT de 10% ; ou M, F, E, I ou A de +1 ; ou ses Points de Blessures de 1D6+1 (au choix du joueur).

Les effets durent jusqu'à l'aube. Toute tentative de lancer un second sort sur le même personnage se soldera par l'annulation du premier ; toutefois le nouveau sort fonctionnera normalement.

GUERISON DES BLESSURES LEGERES

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Composants : Un morceau de pansement

Ce sort est utilisé pour soigner l'Enchanteur, un autre personnage ou une créature non-magique par simple toucher. Le sort prend effet immédiatement, redonnant 1D6 Point de Blessures. Ce sort ne soigne pas un personnage atteint d'une Blessure Grave (c.-à-d. s'il lui reste moins de 2 points de Blessures). Lancé sur un personnage dans cet état, le sort n'aura aucun effet.

Un Enchanteur échouant dans l'incantation de ce sort (voir le *Coût en Point de Magie*), *cause* 1D6 Points de Blessures supplémentaires au patient.

IMMUNITE AUX POISONS

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Personnel ou 6 mètres (voir ci-dessous)
Durée : 1D6×10 Tours par niveau d'Enchanteur
Composants : Une queue de Scorpion

Ce sort peut être lancé sur l'Enchanteur ou un autre personnage se trouvant dans les 6 mètres. Cela donne au receveur une immunité totale aux poisons et venins pour une durée comprise entre 10 minutes et 1 heure par niveau de l'Enchanteur.

MAIN DE FER

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Personnel
Durée : 1D6×10 Tours, ou jusqu'à ce que l'Enchanteur soit blessé
Composants : Un petit marteau en argent

Ce sort avantage l'Enchanteur en augmentant son potentiel de combat. Il peut combattre avec deux fois plus d'Attaques et avec une Force augmentée de 2 points. Les effets durent 1D6×10 Tours ou jusqu'à ce que le personnage subisse une perte de points de Blessures, auquel cas le sort est dissipé automatiquement.

RAFALE DE VENT

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : 48 mètres
Durée : Tant que l'Enchanteur se concentre
Composants : Une vessie d'animal

Ce sort provoque une terrifiante bourrasque de vent destinée précisément à un personnage ou un Groupe d'individus situé à moins de 48 mètres. Les personnes touchées par ce sort sont déséquilibrées pour 1 Round, durant lequel elles ne peuvent rien faire d'autre que d'essayer de retrouver leur équilibre. Pendant les Rounds suivants, elles ne peuvent ni bouger, ni tirer des projectiles (mais, voir ci-dessous). Deux groupes engagés en combat au contact sont nécessairement considérés comme un *seul* groupe et sont donc tous deux affectés (voir *Aire d'effet des sorts*). Ils peuvent continuer à combattre mais tous les dommages occasionnés par l'un ou l'autre camp durant la bourrasque sont divisés par deux (arrondis en dessous).

Les effets durent jusqu'à ce que l'Enchanteur incante un nouveau sort, se déplace, s'engage en combat ou souhaite les faire cesser. Les personnes situées dans une construction, derrière un mur, une haie ou abritées de quelque façon ne sont pas affectées.

Les personnages ou les créatures pris dans une Rafale de Vent peuvent se mouvoir à la moitié de leur Allure de déplacement, en réussissant un Test sous leur Force ×5.

VOL

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : Personnel
Durée : 1 Round
Composants : Une plume d'aile d'un oiseau de proie

En incantant ce sort, l'Enchanteur se voit doté de la capacité magique de voler ; il peut immédiatement voler sur une distance de 48 mètres et dans la direction de son choix mais pas se déplacer à travers les murs ou les objets solides. Il peut aussi continuer à voler en dépensant 3 Points de Magie par Round supplémentaire, mais ne peut incanter un autre sort, pendant la durée du vol.

Le personnage peut porter la moitié du poids autorisé (voir *Armure et Encombrement*). Si le poids excède ce montant, le sort ne fonctionne pas.

• NIVEAU 2 •

AURA DE PROTECTION

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un petit anneau de fer

Ce sort donne une protection contre les Blessures en augmentant de 2 le nombre de Points d'Armure, sur toutes les parties du corps du personnage qui lance le sort.

Les Auras peuvent être annulées par des moyens magiques (exemple, Dissipation d'Aura) et le sont automatiquement si le personnage est touché par une arme magique. Ce n'est donc pas une invulnérabilité garantie. Le personnage ne peut porter qu'une seule Aura et l'annuler lui-même dès qu'il le souhaite.

BROUILLARD MYSTIQUE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : A vue
Durée : 2D6 Rounds
Composants : Une pelote de fil en coton

Ce sort crée une aire de brume de 12 mètres de diamètre n'importe où à portée de vue de l'Enchanteur. Les personnes prises dans ce brouillard ne peuvent voir ni à l'intérieur, ni à l'extérieur. Celles se situant en dehors ne peuvent voir ni à l'intérieur, ni au-delà.

Quiconque pris dans le brouillard devra se mouvoir à la moitié de son Allure Normale de déplacement, ou marcher au hasard dans le brouillard. Le sort dure 2D6 Rounds de combat et se dissipe à la fin du dernier Round. Sa durée réelle doit être tenue secrète par le MJ.

DEMOLITION

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Composants : Une mèche de cheveux de Géant

Ce sort peut être lancé sur une porte, un mur, une autre surface ou objet inanimé. Il ne fonctionne pas sur une créature vivante ou Mort-vivante. L'Enchanteur doit toucher la surface devant être affectée pour que le sort délivre alors l'équivalent de 1D3 coups avec une Force de 10 sur la section touchée (voir *Destruction de Constructions*).

ECLAIR

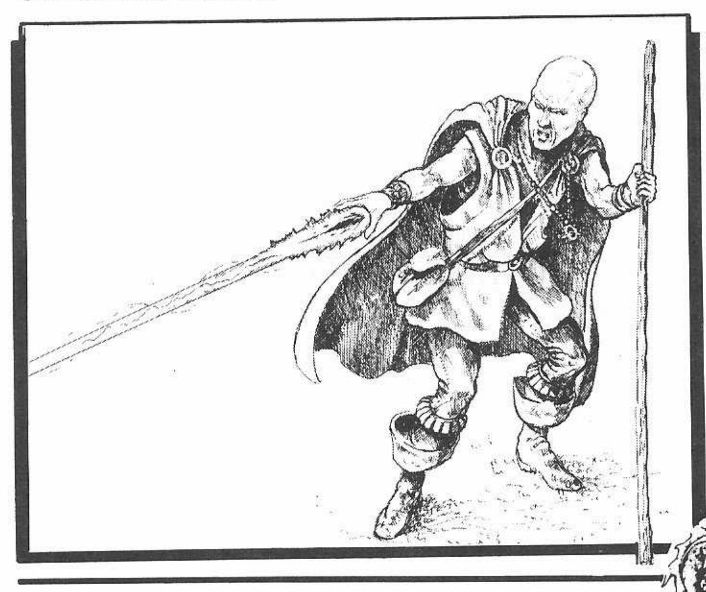
Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 2 par Eclair
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Un diapason

Ce sort est une version plus puissante du sort Boule de Feu, permettant à l'Enchanteur de lancer des éclairs au lieu de boules de feu. Un seul éclair, par niveau de l'Enchanteur, peut être lancé dans un même Round. Tous les Eclairs produits par un même sort devront viser le même individu, ou le même Groupe. Les restrictions de cibles sont appliquées de la même façon que pour les projectiles normaux (voir *Aire d'effet des sorts*).

Ces éclairs atteignent automatiquement leur cible. S'ils sont lancés sur un groupe, ils touchent 1D3 créatures par niveau d'Enchanteur. Chaque toucher cause 1D10 Points de Blessures (non amortis par l'armure éventuelle) avec une Force de 4. Les cibles inflammables subissent 1D8 points de dommages supplémentaires.

Les créatures craignant le feu ou la magie, devront faire un Test de Peur.

Les éclairs sont des projectiles magiques. Les victimes peuvent tenter d'en réduire les effets en réussissant un Test d'Initiative ; elles ne subiront alors que la moitié des dommages.



FRENESIE MAGIQUE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : 3D6 Rounds
Composants : Une mèche de cheveux d'un Homme-Bête du Chaos

Ce sort provoque la *Frénésie* chez un individu ou dans un Groupe situé dans les 48 mètres autour de l'Enchanteur. La ou les victimes devront réussir un Test de Volonté ou devenir *sujettes à la Frénésie* pendant 3D6 Rounds. Tous les Rounds, elles devront effectuer un Test de Sang-froid afin d'éviter d'entrer dans un état frénétique (voir les *Tests standard*).

Ce sort n'affecte pas les créatures qui ne sont pas normalement sujettes à des réactions psychologiques, comme par exemple les Morts-vivants.

HAINE MAGIQUE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : 3D6 Rounds
Composants : Le sang d'une araignée géante

Ce sort provoque un sentiment de *Haine* chez un individu ou dans un Groupe situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Les victimes devront réussir un Test de Volonté ou être *sujettes à la Haine* envers un ennemi, ou un groupe d'ennemis choisi par l'Enchanteur et ceci pour la durée du sort. Elles doivent effectuer le Test psychologique approprié (voir les *Tests Standard*).

Ce sort n'affecte pas les créatures qui ne sont pas normalement sujettes à des réactions psychologiques, comme par exemple les Morts-vivants.

PANIQUE MAGIQUE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : 48 mètres
Durée : 2D6 Rounds
Composants : La dent d'un Dragon

Ce sort provoque la panique chez un individu ou dans un Groupe situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. A moins que les victimes ne réussissent un Test de Volonté, tous leurs futurs Tests d'Intelligence, de Volonté, de Sang-froid ou de Commandement échoueront automatiquement pendant la durée du sort.

Ce sort n'affecte pas les créatures qui ne sont pas normalement sujettes à des réactions psychologiques, comme par exemple les Morts-vivants.

RALLIEMENT MAGIQUE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Un seul combat
Composants : La mâchoire d'une mule

Ce sort peut être lancé sur un individu ou un Groupe se situant à moins de 48 mètres et qui est déjà engagé en combat. Il empêchera la fuite de la cible même si elle est forcée de quitter la bataille et ceci pour la durée de ce combat. L'Enchanteur pourra cependant fuir, s'il le désire.

Ce sort affecte aussi les personnages qui ont déjà été forcés de quitter le combat, auquel cas ils y retourneront immédiatement.

Les effets prennent fin lorsque les victimes n'ont plus d'adversaires à portée de main.

ZONE DE FERMETE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : Zéro
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Une pinte de sang de Dragon

Ce sort crée une zone, centrée sur l'Enchanteur, de 12 mètres de diamètre. Celle-ci dure une heure par niveau de l'Enchanteur ou jusqu'à ce que le personnage se déplace. Toutes les personnes alliées se trouvant à l'intérieur

sont alors immunisées à tous les effets psychologiques. De plus, ils peuvent porter trois fois plus d'Attaques que la normale et reçoivent un bonus de +1 Point d'Armure sur toutes les parties de leur corps et ceci aussi longtemps qu'ils resteront dans la zone.

Pendant qu'il maintient une zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément.

ZONE DE SANCTUAIRE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : Zéro
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un petit pentagramme en argent

Ce sort crée une zone, centrée sur l'Enchanteur, de 12 mètres de diamètre.

Celle-ci dure une heure par niveau de l'Enchanteur, ou jusqu'à ce que le personnage se déplace. Toutes les personnes se trouvant à l'intérieur sont alors immunisées à toutes réactions psychologiques. La zone ne peut être pénétrée par aucune créature Mort-vivante, éthérée, démonique ou élémentale et celles-ci ne peuvent lancer des projectiles ou des sorts à l'intérieur de cette zone.

Pendant qu'il maintient une zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément.

• NIVEAU 3 •

DISSIPATION D'AURA

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Une sphère en verre

Ce sort peut être lancé sur n'importe quel personnage protégé par une Aura de niveau 1 ou 2. Le personnage ne pourra *pas* faire un Test de Contre-Magie pour en éviter les effets - l'Aura sera immédiatement dissipée. Ce sort n'affecte *pas* les Auras de niveau 3 et 4.

EPEE ANIMEE

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6 + 2 par Round de maintenance
Portée : A vue
Durée : 1 Round ou plus
Composants : Une épée

L'Enchanteur est capable d'animer une épée non-magique et de la doter d'une vie autonome et temporaire. Celle-ci agit indépendamment du personnage, volant dans les airs et combattant comme l'Enchanteur le souhaite.

Le Profil de l'arme est :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	57	0	4	5	6	60	2	0	0	0	0	0	0

Pour chaque Round suivant le premier, l'Enchanteur devra dépenser 2 Points de Magie supplémentaires pour maintenir le sort, plus 1 Point pour chaque coup reçu par l'épée le Round précédant. Pendant ce temps, le personnage pourra lancer d'autres sorts mais ne pourra pas utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie.

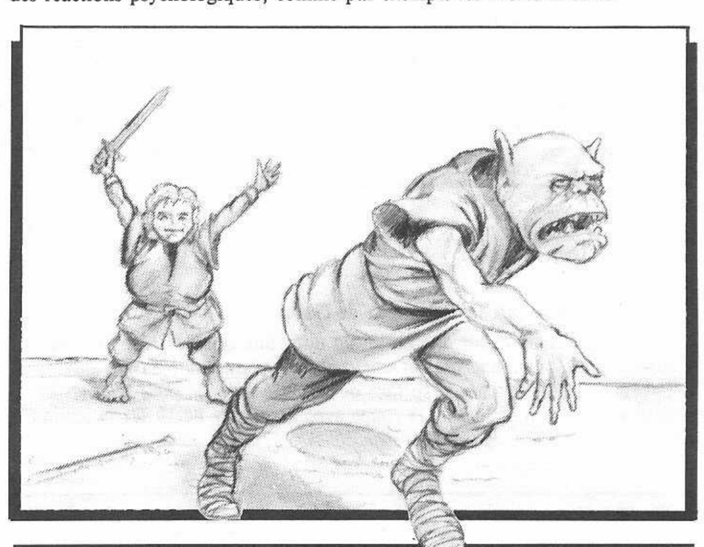
Si les Points de Blessures de l'épée sont réduit à zéro ou moins, utiliser *La table des Morts Violentes* (voir la section **Combat**). Si celle-ci est "tuée", le sort prend fin immédiatement, de même si elle est perdue de vue par l'Enchanteur (par exemple si elle disparait au détour d'un couloir).

FUITE

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : 48 mètres
Durée : 3D6 Rounds
Composants : Le sang d'un Démon

Ce sort peut être lancé indifféremment sur une personne ou un Groupe situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Les victimes devront réussir un Test de Volonté ou effectuer immédiatement un Test de Commandement. L'échec de ce second Test force la victime à fuir le combat, en courant si possible. Celle-ci continue de fuir pendant toute la durée du sort.

Ce sort n'affecte pas les créatures qui ne sont pas normalement sujettes à des réactions psychologiques, comme par exemple les Morts-vivants.



INSTABILITE MAGIQUE

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : A vue
Durée : Instantanée
Composants : La main d'un Nécromant ou d'un Démoniste

Ce sort affecte toutes les créatures, à portée de vue de l'Enchanteur, qui sont *sujettes à l'Instabilité* (Mort-vivants éthérés, Démons, Elémentaux et certains autres Mort-vivants). Ces créatures devront réussir un Test de Volonté ou devenir Instables ; tirer 1D6 et consulter la table donnée dans le **Bestiaire**.

INVULNERABILITE AUX PROJECTILES

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8
Portée : Personnel ou 24 mètres (voir ci-dessous)
Durée : 2D6 Rounds
Composants : Une carapace de tortue (terrestre ou marine)

Ce sort peut être indifféremment lancé sur l'Enchanteur lui même, sur un autre personnage ou sur un Groupe d'individus se situant à moins de 24 mètres de là. Il rend le(s) bénéficiaire(s) complètement invulnérable(s) à toutes les sortes de projectiles normaux, y compris les flèches, les carreaux d'arbalète, les armes de jet et les machines de siège. Par contre, il ne protège pas contre les projectiles magiques tels que les flèches magiques, les boules de feu, etc.

Ce sort dure 2D6 Rounds à compter du moment de l'incantation. Le MJ devra garder secret le résultat des dés.

MALEDICTION D'ATTRACTION DES PROJECTILES

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : 48 mètres
Durée : 1 heure
Composants : Une flèche magique

Ce sort peut être lancé indifféremment sur une personne ou un Groupe situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Chaque cible devra réussir un Test de Volonté pour en éviter les effets. Dans le cas d'un échec, elle sera maudite pendant l'heure qui suit.

Tous les projectiles dans un rayon de 48 mètres autour des victimes se redirigeront d'eux-mêmes vers elles, choisissant l'individu maudit le plus proche comme cible, en cas de litige. Les projectiles qui auront une portée trop courte, tomberont sur le sol et ne causeront donc aucun dommage. Ceux tirés par un personnage maudit, se retourneront à mi-course et reviendront le frapper.

PEUR MAGIQUE

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 5
Portée : 48 mètres
Durée : 3D6 Rounds
Composants : Le crâne d'une créature de plus de 3 mètres de haut

Ce sort entraîne la *Peur* chez un individu ou dans un Groupe situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Les victimes devront réussir un Test de Volonté afin d'éviter d'être *sujettes à la Peur* envers tout adversaire potentiel pendant 3D6 Rounds. Durant cette période, elles devront effectuer le Test psychologique approprié au début d'un combat (voir les *Tests Standard*).

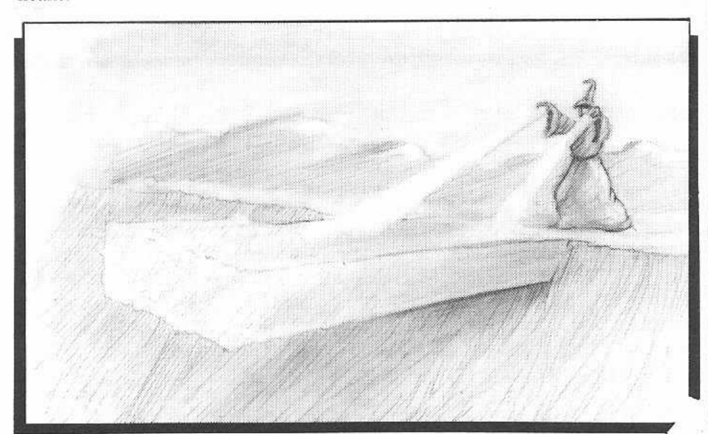
Ce sort n'affecte pas les créatures qui ne sont pas normalement sujettes à des réactions psychologiques, comme par exemple les Morts-vivants.

PONT MAGIQUE

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8
Portée : Variable (voir ci-dessous)
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Une brindille de chêne

Ce sort est utilisé pour créer un pont solide par dessus tout obstacle comme une rivière, un gouffre, etc. Il peut être utile pour fabriquer un pont entre le sol et le sommet d'un rempart, si cela est désiré. Il commence aux pieds de l'Enchanteur et se termine à une distance de 12 mètres (par niveau du personnage) de là. Un pont magique peut faire jusqu'à 8 mètres de large et peut être traversé sans pénalité de déplacement.

Une fois créé, il peut être dissipé à n'importe quel moment par le créateur, sinon il durera jusqu'au prochain lever du soleil où il s'évanouira dans le néant.



STUPIDITE MAGIQUE

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 5
Portée : 48 mètres
Durée : 3D6 Rounds
Composants : Le cerveau d'un Géant

Ce sort peut être lancé indifféremment sur une personne ou un Groupe situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Les cibles devront réussir un Test de Volonté ou être *sujettes à la Stupidité* pour 3D6 Rounds. Les victimes devront effectuer le Test psychologique approprié à chaque fois que les circonstances le dictent (voir les *Tests Standard*). L'Intelligence des victimes est aussi abaissée de 1D6 x 10 Points pendant toute la durée du sort.

Une Intelligence diminuée peut impliquer d'autres effets secondaires, spécialement sur les Magiciens, qui sont limités dans le nombre de sorts connus suivant leur niveau d'Intelligence (Voir *Nombre Maximum de Sorts connus*).

Ce sort n'affecte pas les créatures qui, tels les Morts-vivants, sont normalement immunisées aux réactions psychologiques.

TRANSFERT D'AURA

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 5
Portée : 4 mètres
Durée : 1 transfert
Composants : Ceux de l'Aura devant être transférée

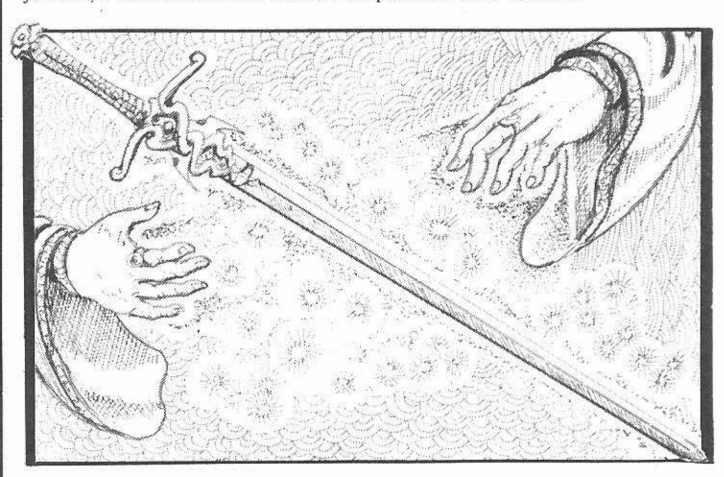
Normalement les sorts d'Auras ne peuvent être lancés que sur l'Enchanteur lui-même. Cependant, il est possible d'en transférer une de l'Enchanteur sur un autre personnage se trouvant dans les 4 mètres autour de lui. Le receveur doit effectuer un Test de Volonté comme pour une attaque magique ; s'il échoue, le sort prend effet. Les Enchanteurs peuvent renforcer leur sort (en dépensant des points de Magie supplémentaires) pour aider le transfert, s'ils le souhaitent.

• NIVEAU 4 •

ARME ENCHANTEE

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : Toucher
Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Composants : Une arme

Ce sort permet au personnage *d'enchanter* une arme ordinaire uniquement en la touchant. Celle-ci n'aura pas de pouvoirs spéciaux mais sera considérée comme une *arme magique* pour la capacité de toucher des créatures uniquement affectées par de telles armes. Le sort durera toute une journée, l'arme redevenant normale au prochain lever de soleil.



AURA D'INVULNERABILITE

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 16
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un morceau de la peau d'un Dragon (au moins 15 cm x 15 cm)

Le type de protection fourni par cette Aura annulera les prochains 4D6 Points de Blessures infligés à l'Enchanteur par des armes non-magiques.

Ces Auras peuvent être dissipées par des moyens magiques et le sont automatiquement par des armes magiques, ne donnant pas ainsi une invulnérabilité totale. Les personnages peuvent porter une seule Aura à la fois et peuvent la dissiper lorsqu'ils le souhaitent.

CHANGEMENT D'ALLEGEANCE

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : 48 mètres
Durée : 1 heure
Composants : Le cœur d'un Doppelganger

Ce sort peut être lancé sur n'importe quel individu ou Groupe de créatures hostiles situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. La cible doit effectuer un Test de Volonté pour en éviter les effets. Les individus affectés sont alors charmés par l'Enchanteur et "changent de camp" effectivement, le traitant comme un ami ou un allié. L'Intelligence des victimes *ne* sera *pas* affectée et elles ne pourront pas faire des actions mettant en danger leur propre sécurité. Par exemple, une victime de ce sort ne pourra pas se suicider ou attaquer un Dragon en étant désarmée, mais elle pourra attaquer ses propres camarades. A chaque fois qu'une créature se trouvera dans une situation semblable, il lui sera permis d'effectuer un Test de Volonté pour savoir si l'influence du sort a été rompue.

EXPLOSION

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Poudre à canon (dix charges)

Ce sort est le puissant parmi ceux qui créent des projectiles magiques. Une seule Explosion peut être lancée durant un Round et elle devra être dirigée sur un individu ou un Groupe. Les restrictions de cibles s'appliquent de la même façon que pour les projectiles normaux.

Les Explosions ont une portée de 48 mètres et touchent automatiquement leur cible. Si elle est lancée sur un groupe, l'Explosion touchera 1D6 créatures ou personnages. Chaque toucher infligera 1D10 Points de Blessures avec une force de 8 et 4D6 Points supplémentaires sur les cibles inflammables.

Les créatures craignant le feu et/ou la magie, devront faire un Test de Peur.

Les victimes d'une Explosion peuvent tenter d'esquiver en réussissant un Test d'Initiative ; elles ne prendront alors que la moitié des dommages.

FORCE SPIRITUELLE

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 6
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Cd - un cœur de lion ; Int - le cerveau d'un hibou géant ; Cl - une tête de loup ; FM - les yeux d'une araignée géante ; Soc - la langue d'un serpent géant.

Ce sort permet à l'Enchanteur d'augmenter *une* de ses Caractéristiques (Cd, Int, Cl, FM ou Soc - mais pas la Dex) de 2D8 Points. Il durera pour le restant de la journée et prendra fin à l'aube du jour suivant. Il peut élever une Caractéristique à 100 ou au dessus. Toute tentative de lancer plus d'une fois ce sort sur un même personnage, aura pour effet d'annuler le précédent.

GUERISON DES BLESSURES GRAVES

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 10 pour 1D10 points de Blessures
Portée : Toucher
Durée : Permanent, jusqu'à de nouvelles blessures
Composants : L'hypophyse d'un Troll

Ce sort est utilisé pour soigner l'Enchanteur ou une autre personne, par simple toucher. Le sort prend effet immédiatement et redonne 1D10 points de Blessures pour chaque 10 Points de Magie dépensés.

Ce sort fonctionne sur toutes les créatures, y compris les Dragons et autres monstres, mais pas sur les êtres qui ont cessé de vivre. Il ne peut ni redonner de Points au dessus du niveau maximum ni soigner les effets d'une lésion ou d'une amputation (Voir la section **Combat** - *Coups Critiques*).

IMMOBILISATION

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 12
Portée : 48 mètres
Durée : 1D6 Tours
Composants : Les yeux d'un Basilic

Ce sort peut être lancé indifféremment sur une personne ou un Groupe situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Les cibles devront réussir un Test de Volonté ou être incapables de se déplacer, tirer des projectiles ou faire quoi que ce soit pendant 1D6 Tours (traiter comme Cible Inerte).

• LES SORTS DE MAGIE DEMONIQUE •

Les sorts de Démonistes sont classés en différentes catégories mais la majorité d'entre eux concerne l'Evocation, le Contrôle et la Conjuration des Démons.

• L'EVOCATION DES DEMONS •

Ce paragraphe traite uniquement, en quelques termes simples, des Evocations Démoniques (pour de plus amples renseignements voir le supplément à venir **"Les Royaumes de la Magie"**). L'Evocation d'un Démon suppose de grandes difficultés, d'autant plus que les Démons ne souhaitent pas servir un simple mortel.

Toutes les Evocations doivent être préparées soigneusement afin que le Démoniste ne risque pas d'être attaqué ou même tué par la créature qui répondrait à ses appels.

En premier lieu, le Démoniste devra essayer de découvrir le nom du Démon à Evoquer. Ceci peut être fait de différentes manières - en recherchant dans des mémoires anciens de connaissance Démonique, en obtenant le nom par



un de ses confrères ou en l'apprenant d'un autre Démon. L'échec de cette entreprise n'empêchera pas le personnage de tenter l'Evocation - il prendra simplement plus de risques.

Ensuite, le Démoniste devra préparer un pentacle, en prenant de grandes précaution pour le tracer sur le sol - une erreur pourrait avoir de graves répercussions. Afin de déterminer si le pentacle a été correctement tracé, le Maître de Jeu devra effectuer secrètement un Test sous l'Intelligence du personnage - un échec indiquera que l'Evocateur aura très peu de chance de contrôler le Démon appelé (voir ci-après). Le coût en Points de Magie pour la préparation du pentacle est le même que celui du sort (de plus amples détails sont donnés dans la description des sorts).

Une fois que le Démon est apparu, l'Enchanteur doit essayer de le contrôler en effectuant un Test de Volonté ; un succès indiquera que le Démon est disposé à servir le personnage pour une courte durée (habituellement égale à une heure par niveau de l'Enchanteur). Si le Test échoue de 30 Points ou plus, le Démon attaquera ou asservira son Evocateur (dans le second cas, le Maître de Jeu prendra possession du PJ Démoniste).

Modificateurs du Test de Contrôle (FM).	
Pentacle incomplet :	−50%
Le nom du Démon n'est pas connu :	−25%
La créature Evoquée est un :	
Démon Majeur :	−50%
Démon Mineur :	−25%
Démon Servant :	0%

• NEGOCIATIONS (PACTES) DEMONIQUES •

Tous les Démons -même ceux qui ont été contrôlés avec succès par l'Enchanteur- refuseront d'offrir une aide s'ils n'ont pas quelque chose en retour. Ce ne sera jamais des richesses ; les Démons sont plus intéressés par

'SHADOWS OVER BÖGENHAFEN'





les âmes. Cela implique généralement que le personnage qui Evoque un Démon se retrouve lié à la divinité à laquelle le démon rend hommage. Les engagements varient d'une divinité à l'autre, mais tous impliquent une graduelle transmutation du corps et de l'esprit du personnage à un point tel, que ceux-ci finiront par appartenir corps et âme à la divinité (à ce moment là le PJ Démoniste sera sorti du jeu et deviendra un PNJ contrôlé par le Maître de Jeu). Cette dégénérescence est le reflet de l'acquisition des Handicaps et des Points de Folie (Voir les *Pénalités*).

Chaque Evocation initiale d'un Démon par un personnage entraîne la perte définitive de 1 point d'Endurance. Les Démonistes peuvent partiellement compenser leur Endurance déclinante par l'intermédiaire de certaines drogues exotiques (voir les *Préparations*). Un Démoniste dont l'Endurance est réduite à zéro deviendra un PNJ ; le personnage dépendra alors des Mentors Démoniques qui l'ont totalement asservi à leurs volontés.

• LES EVOCATIONS SUCCESSIVES •

Une fois que des négociations ont été effectuées avec un Démon, il pourra facilement être Evoqué à nouveau. Les Evocations successives n'ont pas besoin de pentacle et ne causent pas de perte d'Endurance, mais l'Enchanteur devra quand même tenter de contrôler le Démon. Un échec fera que la créature sera totalement libre de ses actes - le MJ pourra alors choisir ou lancer un dé de pourcentage sur la table suivante :

D100	Actions du Démon
01-15	Il ne fait rien
16-23	Il attaque l'ennemi de l'Evocateur le plus proche
24-41	Il attaque la créature/personne la plus proche
42-59	Il attaque l'ami de l'Evocateur le plus proche
60-77	Il attaque l'Evocateur
78-95	Il devient fou furieux pour 1D6 heures
96-100	Il retourne instantanément dans son Plan

• L'INVOCATION DU POUVOIR •

Certains sorts Démoniques permettent à l'Enchanteur d'Invoquer des forces qui pourront être utilisées pour augmenter ses Points de Magie. Ces forces diffèrent des Démons du fait qu'elles ne sont pas des entités intelligentes. Leur utilisation comporte néanmoins un certain degré de risque puisqu'il y a de grandes chances que le Démoniste soit par la suite grandement affaibli. De plus, la simple connaissance de l'un de ces sorts entraîne l'acquisition d'un nouvel Handicap et chaque incantation donne au Démoniste 1 Point de Folie.

Chaque fois que l'un de ces sort est incanté, le Démoniste doit réussir un Test de Volonté pour être capable d'absorber les énergies magiques.

• L'IMMOBILISATION ET LA CONJURATION DES DEMONS •

Ces sorts ont des effets similaires : Un sort d'Immobilisation empêchera un Démon de se mouvoir ou d'utiliser une de ses facultés et la Conjuration (ou Bannissement) le renverra dans son Plan d'existence. Ces deux types de sorts donnent un moyen de défense contre des Démons incontrôlés et/ou hostiles.

• NIVEAU 1 •

CONJURATION D'UN DEMON MINEUR (Bannissement Démoniaque Mineur)

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Un symbole religieux béni par un clerc du Bien ou de l'Ordre

Ce sort permet à l'Enchanteur de dissiper un Démon mineur situé à moins de 24 mètres de lui. La créature devra effectuer un Test de Volonté afin d'éviter les effets du sort ; si elle échoue, elle retournera dans son Plan d'origine.

EVOCATION D'UN GARDIEN (Conjuration d'un gardien)

Niveau de Sort : 1



Points de Magie : 3
Portée : Non applicable
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Le cœur d'un Humain ou d'un Demi-Humain, sacrifié rituellement

Ce sort permet à l'Enchanteur d'évoquer un Démon Mineur. Celui-ci prendra la forme décrite dans le **Bestiaire**.

Une fois Evoqué, le Gardien démoniaque apparaîtra dans les 6 mètres autour de l'Enchanteur. Si ce dernier réussit à contrôler la créature (voir en début de chapitre), celle-ci le servira pendant 1 heure par niveau puis disparaîtra. Si le personnage est tué, le Démon disparaîtra immédiatement.

Un seul Gardien peut être évoqué à la fois et le personnage devra préalablement l'avoir évoqué et avoir conclu un pacte avec lui (voir *L'Evocation des Démons* - plus avant).

EVOCATION D'UNE MONTURE (Conjuration d'une monture)

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : Non applicable
Durée : 2 heures par niveau
Composants : Un morceau du fémur d'un Homme-Bête du Chaos

Ce sort permet au Démoniste d'évoquer un Destrier démoniaque. Celui-ci peut prendre diverses formes mais apparait habituellement sous la forme d'un cheval de guerre avec la gueule et les yeux flamboyants. Il a le Profil et les capacités du *Démon Servant* décrit dans le **Bestiaire**.

Une fois appelé, ce coursier apparait à moins de 6 mètres de l'Enchanteur. Si l'Enchanteur réussit à le contrôler, il le servira pendant 2 heures par niveau. Si l'Enchanteur est tué, la monture disparaîtra aussitôt.

Ce sort peut seulement être incanté à la suite d'une négociation avec un Démon Mineur ou Majeur qui doit avoir été Evoqué grâce au rituel décrit dans *L'Evocation des Démons*.

IMMOBILISATION DES DEMONS

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : 48 mètres
Durée : 6 Rounds
Composants : Un crâne d'un Guerrier du Chaos, entouré d'un cerclet de fer

Ce sort peut être utilisé contre un Groupe de 1D6 Démons Mineurs ou Servants, ou contre un seul Démon Majeur, situé(s) à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Les Démons devront alors réussir un Test de Volonté ou être incapables de faire quoi que ce soit durant le prochain Tour de jeu (6 Rounds). Ceux-ci seront impuissants, maintenus dans un état de paralysie et considérés comme cibles Inertes s'ils sont attaqués.

ZONE DE PROTECTION DEMONIQUE

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Zéro
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un pentagramme miniature en or massif (valeur 500 CO)

Ce sort crée une zone, centrée sur l'Enchanteur, de 6 mètres de diamètre. Celle-ci dure une heure par niveau de l'Enchanteur ou jusqu'à ce que le personnage se déplace. L'Enchanteur peut en interdire l'accès aux Démons et ceux-ci ne peuvent lancer ni projectiles ni sorts, ni utiliser la Magie à l'intérieur de ce périmètre.

Pendant qu'il maintient la zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément.



• NIVEAU 2 •

ARRET DE L'INSTABILITE DEMONIQUE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : 48 mètres
Durée : Jusqu'à la prochaine période d'instabilité
Composants : Le sang d'un nouveau né

Ce sort peut être lancé sur un Groupe de Démons Mineurs ou Servants, ou sur un seul Démon Majeur, situé(s) à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. La cible ne sera pas affectée par sa prochaine période d'Instabilité (voir le **Bestiaire** - *Instabilité*), même si celle-ci est produite magiquement. Un groupe de Démons ne pourra être protégé que par un seul sort à la fois.

EVOCATION DE DEMONS MINEURS (Conjuration Démoniaque Mineure)

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : Non applicable
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Les cœurs de 6 Humains ou Demi-Humains, victimes d'un sacrifice rituel

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour Evoquer un groupe de 3D6 Démons Mineurs qui apparaissent alors à moins de 6 mètres de lui. Cependant ce sort peut seulement être incanté si l'un de ces Démons a préalablement été évoqué, contrôlé et a pactisé avec le Démoniste, en suivant les règles données dans le chapitre traitant de l'Evocation des Démons.
Si l'Enchanteur parvient à contrôler les Démons (en réussissant un Test de Volonté pour chacun d'entre eux), ils le serviront pendant 1 heure multiplié par son niveau, après quoi ils retourneront dans leur plan d'origine. Si le personnage est tué, les Démons disparaîtront immédiatement.

INVOCATION DE L'ENERGIE DEMONIQUE (Conjuration de l'Energie Démoniaque)

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : Personnel
Durée : Variable
Composants : N'importe quelle potion magique, ou le cœur d'un Démoniste

Le Démoniste peut utiliser ce sort pour invoquer des puissances magiques d'origine Démonique. L'énergie apparait sous la forme d'un tourbillon brumeux et l'Enchanteur devra réussir un Test de Volonté pour s'en imprégner. Si le Test est réussi, l'énergie augmentera les Points de Magie de l'Enchanteur de 4D6 points, sans toutefois lui permettre de dépasser son

Niveau de Pouvoir. Tant qu'il est sous l'influence de ce sort, le personnage pourra seulement récupérer ses Points de Magie au rythme de 1 par jour, sans tenir compte des Compétences ou du repos. Si le Démoniste annule ce sort, les règles normales de récupération seront alors de nouveau applicables.

Quand ce sort est appris pour la première fois, le personnage acquiert immédiatement un nouvel Handicap (voir les *Pénalités*). Chaque fois que le sort est incanté, l'Enchanteur prend 1 Point de Folie.

INVOCATION D'UNE AIDE MAGIQUE (Conjuration d'une aide magique)

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : N'importe quel parchemin magique, ou le cœur d'un Démon Servant

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour invoquer une aide Démonique sous la forme d'un sort. L'aide apparait sous la forme d'un tourbillon brumeux et le Démoniste doit réussir un Test de Volonté pour absorber le sort ; dans ce cas, il pourra apprendre temporairement un sort, de Magie de Bataille ou Démonique, d'un niveau égal ou inférieur au sien. Il pourra l'incanter alors une *seule* fois de façon normale.

Comme tous les sorts d'Invocation de Pouvoir, la première fois qu'il est appris, le personnage gagne un Handicap (voir les *pénalités*) et chaque incantation lui fait gagner 1 Point de Folie.

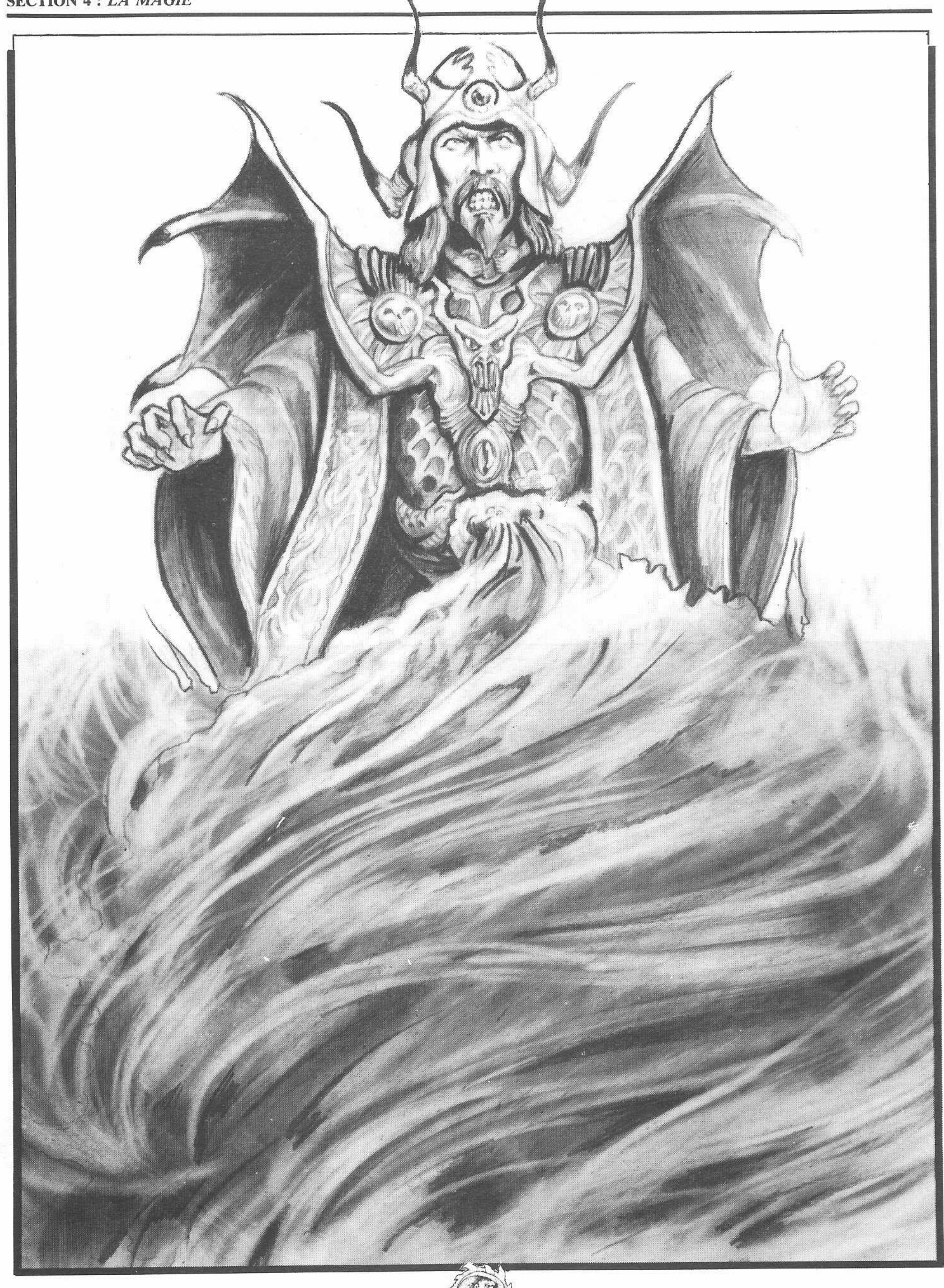
ZONE D'ANNIHILATION DEMONIQUE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : Zéro
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Le sang d'un Démon

Ce sort crée une zone de 6 mètres de diamètre, centrée sur l'Enchanteur. Celle-ci dure 1 heure par niveau de l'Enchanteur ou jusqu'à ce que le personnage se déplace. Tout Démon situé dans la zone ou tentant d'y pénétrer, est instantanément sujet à l'Instabilité et disparaît. L'Enchanteur est également protégé de tous les tirs de projectiles et des attaques magiques provenant de Démons, tant qu'il se trouve dans cette zone.

Pendant qu'il maintient une zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément.





• NIVEAU 3 •

CONJURATION D'UNE HORDE DE DEMONS (Bannissement Multiple)

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 10
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Une pinte de fluide éthéré d'un Démon Majeur

Ce sort permet à l'Enchanteur de bannir un Groupe de Démons Mineurs situé à moins de 48 mètres de lui. Tout Démon qui échoue à un Test de Volonté, retournera instantanément dans son Plan d'origine.

EVOCATION D'UNE HORDE DE DEMONS (Conjuration Multiple)

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8
Portée : Non applicable
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Les cœurs de 36 Humains ou Demi-Humains victimes d'un sacrifice rituel

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour évoquer une horde de 6D6 Démons Mineurs qui apparaissent alors dans les 6 mètres autour de lui. Cependant, ce sort ne peut être incanté que si l'une de ces créatures a préalablement été évoquée, contrôlée et a pactisé avec le Démoniste, en suivant les règles données dans le chapitre traitant de l'*Evocation des Démons*.

Si l'Enchanteur parvient à contrôler les Démons (en réussissant un Test de Volonté pour chacun d'entre eux), ils le serviront pendant 1 heure multiplié par son niveau, après quoi ils retourneront dans leur plan d'origine. Si le personnage est tué, les Démons disparaissent immédiatement.

FOLLE TERREUR (Folie)

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8
Portée : 24 mètres
Durée : 10D6 Tours
Composants : Le cerveau d'un fou

Ce sort crée une atmosphère de terreur mystérieuse et de puissance diabolique chez toutes les créatures situées à moins de 24 mètres de l'Enchanteur. Toutes les créatures dans cette zone qui échoueront à un Test de Volonté, devront immédiatement faire un Test de Commandement. Si elles échouent à nouveau, elles fuiront immédiatement le voisinage de l'Enchanteur et ne reviendront pas avant 10D6 Tours de jeu.

Quand ce sort est appris pour la première fois, le personnage acquiert immédiatement un nouvel Handicap (voir les *Pénalités*). Chaque fois que le sort est incanté, l'Enchanteur prend 1 Point de Folie.

INVOCATION DU GRAND POUVOIR (Conjuration du Grand Pouvoir)

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : Personnel
Durée : 6D6 Rounds
Composants : Le cœur d'un Démon Mineur

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour invoquer la pure Puissance d'origine Démonique. L'énergie apparaît sous la forme d'un tourbillon brumeux et le Démoniste doit réussir un Test de Volonté pour s'en imprégner. Si c'est le cas, toutes ses Caractéristiques seront augmentées de +1 ou +10% selon le type pour 6D6 Rounds de combat. Les Caractéristiques pourront dépasser le niveau maximum mornal.

Si le Test de Volonté échoue, non seulement le personnage n'absorbera pas l'énergie, mais il subira aussi une *réduction* de toutes ses Caractéristiques de -1 ou -10% selon le type pour 1D6 Rounds. De plus, il sera également *sujet à la Stupidité*, pour les 1D6 Rounds suivants.

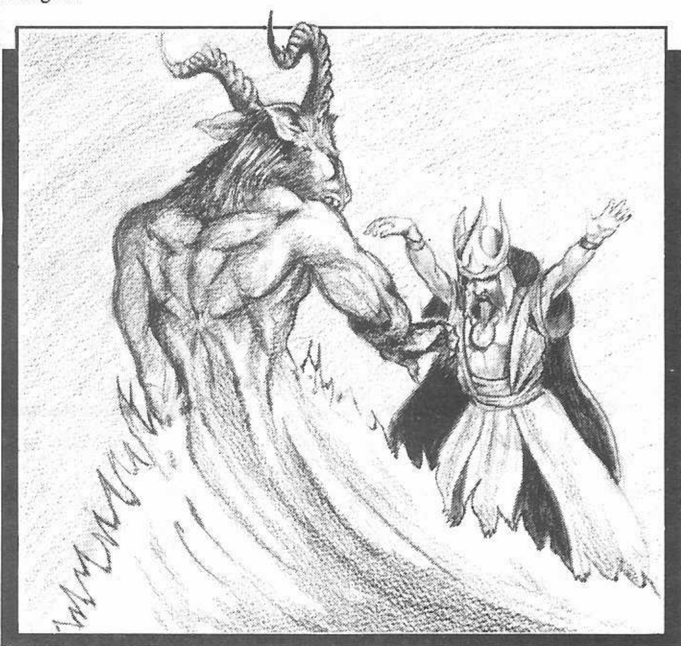
Comme tous les sorts d'invocation de Pouvoir, la première fois qu'il est appris, le personnage acquiert immédiatement un Handicap (voir les *Pénalités*) et chaque incantation lui fait gagner 1 Point de Folie.

• NIVEAU 4 •

CONJURATION D'UN DEMON MAJEUR (Bannissement Démoniaque Majeur)

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 25
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Une partie du corps d'un Clerc d'Alignement Bon

Ce sort permet à l'Enchanteur de dissiper un Démon Majeur situé à moins de 24 mètres de lui. La créature devra effectuer un Test de Volonté afin d'éviter les effets du sort ; si elle échoue, elle retournera dans son Plan d'origine.



EVOCATION D'UN DEMON MAJEUR (Conjuration Démoniaque Majeure)

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 25
Portée : Non applicable
Durée : Jusqu'à ce que la tâche soit accomplie
Composants : Le sang pur d'un Clerc Bon, sacrifié lors d'un rituel

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour Evoquer un Démon Majeur qui apparaît alors à moins de 6 mètres de lui. Cependant, ce sort ne peut être incanté que si ce Démon a préalablement été évoqué, contrôlé et a pactisé avec le Démoniste, en suivant les règles données dans le chapitre traitant de l'*Evocation des Démons* (voir ci-avant).

Une fois le Démon évoqué et contrôlé, le personnage pourra lui donner une tâche à accomplir. Le Démon restera jusqu'à ce que celle-ci soit remplie, qu'il soit renvoyé ou que le Démoniste soit tué.

Notez que "Va-t-en et ne m'ennuie plus jamais", constitue déjà *une* tâche.

INVOCATION DU POUVOIR TOTAL (Conjuration du Pouvoir total)

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 40
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Le cœur d'un Démon Majeur

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour invoquer la pure Puissance d'origine Démonique. L'énergie apparaît sous la forme d'un tourbillon brumeux et le Démoniste doit réussir un Test de Volonté pour s'en imprégner. Si c'est le cas, toutes ses Caractéristiques seront augmentées de +2 ou +20% selon le type. Celles-ci pourront alors dépasser le niveau maximum normal. Les effets dureront jusqu'à l'aube du jour suivant.

De plus, les Points de Magie de l'Enchanteur sont augmentés de 10D6. Ils *peuvent* (et cela est fréquent) dépasser le nombre de Points de son Niveau de Pouvoir. Cependant, ce Sort ne peut être incanté si les Points de Magie de l'Enchanteur excèdent déjà son maximum ; une telle puissance pourrait détruire son détenteur.



Si le Test de Volonté échoue, non seulement le personnage n'absorbera pas l'énergie, mais il subira également une réduction de toutes ses Caractéristiques de -2 ou -20% selon le type pour les 1D6 x 10 Tours de jeu suivants.

Le personnage ne pourra plus incanter ce sort jusqu'à ce que se soient passés un nombre de jours égal au nombre de Points de Magie gagnés.

Comme tous les sorts d'invocation de Pouvoir, la première fois qu'il est appris, le personnage acquiert un Handicap (voir les *Pénalités*) et chaque incantation lui donne 1 Point de Folie.

PORTAIL DEMONIQUE

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 20
Portée : 48 mètres
Durée : 10D6 Tours
Composants : Un anneau magique

Ce sort ouvre une porte entre le monde naturel et le Plan Démonique, donnant aux hordes de Démons *incontrôlées* le libre passage. Elles apparaissent n'importe où, dans les 48 mètres autour de l'Enchanteur sans que celui-ci *puisse* les contrôler. Leurs actions seront déterminées aléatoirement (voir la *Table d'Evocations successives*) ou en fonction des désirs du Maître de Jeu. Les Démons appelés ainsi chargeront et attaqueront les créatures non-démoniaques les plus proches, dès qu'ils en auront la possibilité.

6D6 Démons Mineurs et un Majeur seront lâchés sur le monde au début de chaque Tour de jeu. Ils ne seront pas alliés à l'Enchanteur et ne l'épargneront pas dans le massacre.

Le Portail restera ouvert pendant 10D6 Tours de jeu et dès qu'il se refermera, les Démons deviendront Instables et disparaîtront.

• LES SORTS DE MAGIE ELEMENTAIRE •

Les Elémentalistes sont capables de manipuler les quatre éléments, ou forces vitales de l'Air, de la Terre, du Feu et de l'Eau. La Magie Elémentaire leur permet d'Evoquer des personnifications éphémères de ces forces - des créatures connues comme étant les Elémentaux (voir le **Bestiaire**).

• L'EVOCATION D'ELEMENTAUX •

Tous les sorts d'Evocation fonctionnent de la même manière. En premier lieu, l'Elémentaliste incante le sort afin d'Evoquer l'Elémental. Lorsque la créature apparait, il doit tenter de la contrôler en réussissant un Test de Volonté, augmenté par une dépense de Points de Magie s'il le désire. Si le Test échoue, l'Elémental réagira dans tous les cas selon les souhaits du Maître de Jeu ou aléatoirement, comme indiqué ci-dessous :

D6	Actions
1	Aucune réaction
2	Il attaque le groupe, hostile à l'Evocateur, le plus proche
3	Il attaque le personnage, hostile à l'Evocateur, le plus proche.
4	Il attaque le plus proche groupe/personnage
5	Il attaque le plus proche groupe/personnage allié de l'Evocateur
6	Il attaque l'Evocateur lui même

• LA DEMATERIALISATION •

Comme les Démons et les Mort-vivants, les Elémentaux sont *sujets à l'Instabilité* (voir le **Bestiaire**). Cela est Testé au début de chaque Round ; Un résultat de 6 sur 1D6 indique que l'Elémental est affecté par l'*Instabilité*.

La première fois qu'un Elémental devient Instable, il ne pourra rien faire du tout pendant un Round. La seconde fois, il sera instantanément détruit.

• NIVEAU 1 •

ASSAUT DE PIERRES

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Une poignée de cailloux

Le personnage, utilisant ce sort, produit une attaque de pierres dirigée vers un Groupe d'ennemis, ou sur une seule personne, situé à moins de 48 mètres de lui. C'est une attaque de *projectiles magiques* qui cause des dommages selon le même principe que les projectiles normaux ; les restrictions de cibles sont aussi appliquées de la même manière.

Un Assaut de Pierres touche automatiquement sa cible, causant 1D6 points de dommages avec une Force de 4. Si elle est dirigée sur un groupe, elle atteindra 2D6 individus. Les victimes ne pourront pas effectuer de Test de Contre-Magie mais leur armure les protègera normalement. Les pierres auront alors 50% de chance de toucher soit la tête, soit le tronc.

AVEUGLEMENT

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : 12 mètres
Durée : 1 Round
Composants : Une lamelle de magnésium

Ce sort provoque, temporairement, la cécité chez toutes les créatures situées dans les 12 mètres autour de l'Enchanteur. Il prend effet immédiatement et dure 1 Round de combat. Les personnages aveuglés pourront encore se déplacer, mais dans une direction déterminée aléatoirement et au quart de leur Allure. Ils ne pourront ni tirer, ni combattre, ni utiliser la Magie. La récupération de la vue est automatique et s'effectue au début du Round suivant. Les victimes ne pourront pas faire de Test de Contre-Magie pour éviter les effets du sort.

LUMIERE MAGIQUE

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : Personnel (ou 12 m, voir ci-dessous)
Durée : Jusqu'à annulation par l'Enchanteur
Composants : Une luciole

Ce sort produit une lumière magique qui irradie à partir de la main de l'Enchanteur et éclairera une aire de 15 mètres de rayon. Celle-ci durera jusqu'à ce qu'elle soit volontairement dissipée ou que le personnage prenne un objet avec cette main. Une Lumière Magique peut aussi être lancée à une distance de 12 mètres et tiendra jusqu'à la fin du Tour avant de s'éteindre. La lumière pourra être projetée sur *une* créature (dans les 12 mètres) ; elle touchera automatiquement et l'aveuglera pendant le Round de combat suivant (Voir le sort *Aveuglement* - ci-dessus).

MAIN DE FEU

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un morceau de phosphore

Avec ce sort une des armes de l'Enchanteur se mettra à brûler de flammes scintillantes. En combat tous les coups seront alors considérés comme magiques (l'arme infligera des dommages à une créature immunisée aux armes non-magiques), avec +1 en Force ; tandis que tous les coups infligés à une cible inflammable lui causeront 1D4 points de dommages supplémentaires. Le sort prend effet immédiatement et dure une heure par niveau de l'Enchanteur ou jusqu'à ce que l'utilisateur l'annule.

MARCHE SUR L'EAU

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'à ce que l'Enchanteur quitte la surface de l'eau
Composants : Un scarabée aquatique

Ce sort permet à l'Enchanteur de marcher sur l'eau. Il prend effet dès que le personnage met un pied sur l'eau et est dissipé dès qu'il repose un pied sur la terre ferme. Ce sort permet aussi de traverser des marais, des étangs, etc., sans avoir de pénalités de déplacement dues à la difficulté du terrain.

NUAGE DE FUMEE

Niveau de Sort :1
Points de Magie : 2
Portée : Zéro
Durée : 1D6 Rounds
Composants : Un chiffon imbibé d'huile



Ce sort crée un nuage de fumée, d'un rayon de 6 mètres, centré sur l'Elémentaliste. Le nuage ne se déplace pas en même temps que l'Enchanteur mais reste stationnaire. Il dure 1D6 Rounds avant de se dissiper à la fin du dernier Round. Les créatures prises dans le nuage ne verront pas plus loin que le bout de leur nez (ou quoi que ce soit qui en fasse office !), celles qui sont à l'extérieur ne distingueront rien de ce qui se passe à l'intérieur ni par delà la fumée.

Quiconque est enveloppé par la fumée, devra se déplacer à la moitié de son Allure, ou marcher au hasard. La durée du nuage devrait être tenue secrète par le MJ.

RESPIRATION AQUATIQUE

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : Toucher
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Des œufs de poisson

Ce sort peut être utilisé sur l'Enchanteur ou un autre personnage par un simple toucher. Il permet à l'individu de respirer dans n'importe quelle atmosphère, sous l'eau ou même dans le vide total. L'air empoisonné n'a aucun effet sur lui et le sort dure jusqu'à l'aube du jour suivant.

ZONE DE DISSIMULATION

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : Zéro
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un morceau de toile

Ce sort crée une aire magique de 6 mètres de diamètre, centrée sur l'Enchanteur, durant 1 heure par niveau de ce dernier ou jusqu'à ce que le personnage se déplace ou que la zone soit détruite. Toute créature se trouvant à l'intérieur de cette Zone acquiert la faculté de caméléon de se fondre dans le paysage. Aussi longtemps qu'elle restera immobile, il sera impossible de l'apercevoir à une distance supérieure à 12 mètres ; en dessous de cette distance les tirs de projectiles seront effectués avec un modificateur de -20% à la CT. Si des individus entrent en combat rapproché dans cette zone, les deux camps en présence subiront un modificateur de -10% à leur CC.

Pendant qu'il maintient une zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément.

• NIVEAU 2 •

COUP DE TONNERRE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : Non applicable
Durée : Instantanée
Composants : Deux billots de bois

L'Enchanteur peut produire un coup de tonnerre retentissant, audible à très grande distance, environ 2000 mètres en extérieur et un peu moins dans les souterrains ou en environnement urbain. Toutes créatures *sujettes à la Stupidité* ou qui ont une Intelligence de 3 ou moins, doivent effectuer un Test de *Peur* - comme si elles étaient chargées par quelque chose qu'elles craignent. Les animaux qui ont un personnage sur leur dos, ou ceux qui sont tenus en main n'ont pas besoin de faire ce Test.

DEPLACEMENT D'OBJET

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : 24 ou 12 mètres (voir ci-dessous)
Durée : Instantanée
Composants : Une plume

Ce sort peut produire des courants aériens, permettant à l'Enchanteur de claquer une porte ou de déplacer de petits objets tels des parchemins, des rideaux, etc. L'Elémentaliste peut ouvrir ou fermer n'importe quelle porte non fermée à clef ou déverrouillée, située dans les 24 mètres ; il peut aussi déplacer un objet non-fixé et léger (10 Points d'Encombrement ou moins) situé jusqu'à 12 mètres de lui.

DESSECHEMENT DES PLANTES

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Un peu de fiente d'Ogre

L'Enchanteur peut utiliser ce sort sur n'importe quelle section de végétation (arbres ou buissons) située dans les 48 mètres autour de lui. Ce sort affecte une superficie de 8 mètres carrés (une aire plus grande nécessiterait deux sorts ou plus). Ce sort aura pour effet de dessécher instantanément la zone ainsi délimitée.

EXTINCTION

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : 200 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Une goutte d'eau

Ce sort peut être utilisé pour essayer d'éteindre des feux, comme dans le cas de bâtiments en flammes. Il peut être dirigé sur une section de la construction ou sur un personnage en train de brûler à moins de 200 mètres. Le feu sera éteint immédiatement. L'individu en train de brûler, n'aura pas à effectuer un Test de Contre-Magie pour savoir si le sort fonctionne.

INCENDIE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Une écaille de Dragon



L'Enchanteur peut enflammer une source de matière inflammable située jusqu'à 48 mètres de lui, subissant instantanément 10 + 1D6 points de dommages. Ce sort peut être dirigé contre *une* créature inflammable, comme une momie, auquel cas elle pourra effectuer un Test de Contre-Magie pour en annuler les effets.

PLUIE TORRENTIELLE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 100 mètres
Durée : 1 Round
Composants : Une goutte d'eau

Ce sort permet au personnage de créer une soudaine pluie torrentielle, même dans des endroits souterrains ou à l'intérieur de bâtiments. Ceci prend effet immédiatement et dure 1 Round. La pluie réduit les dégâts dus au feu de 2D4 Points (Voir *le Feu*). Les tirs à Longue portée deviennent impossibles et les tirs à Courte portée sont effectués avec un malus de -10% à la CT. Les Feux magiques seront instantanément dissipés, alors que les armes magiques en flammes seront neutralisées pour la durée du sort. Les armes à poudre ne peuvent tirer sous la pluie et auront 10% de chance d'être détrempées. Dans ce cas, elles seront à nouveau utilisables dès qu'elles auront séché.

RESISTANCE AU FEU

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Une Opale de Feu (valeur 50 CO)

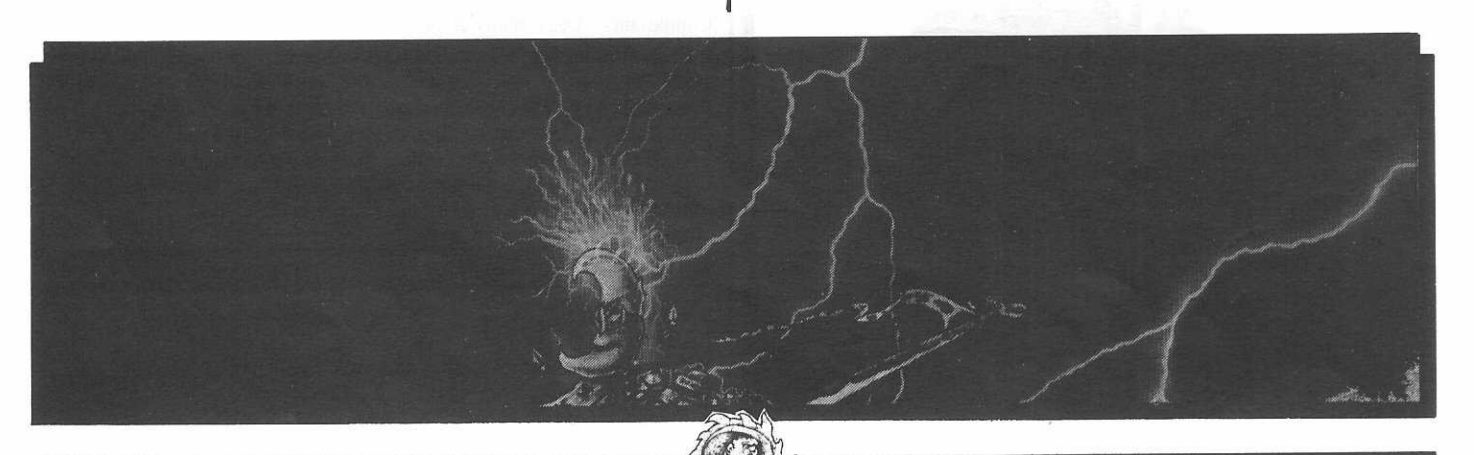
Les Elémentalistes ne peuvent lancer ce sort que sur eux-mêmes. Il les protège contre les dommages dus au feu ou aux armes enflammées. Toute attaque basée sur le feu, y compris les Boules de Feu et les armes magiques disposant d'une Attaque enflammée, n'ont aucun effet sur le personnage. Le sort dure une heure par niveau de l'Enchanteur.

SEPARATION DES EAUX

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 24 mètres
Durée : Jusqu'à annulation, ou jusqu'à ce que l'Enchanteur se déplace
Composants : Une petite pagaie en bois

L'Enchanteur peut utiliser ce sort sur une rivière ou une étendue d'eau d'une largeur supérieure à 8 mètres et située à moins de 48 mètres de lui. Celle-ci se sépare alors en deux, créant une ouverture de 8 mètres de largeur pouvant être traversée à pied. Les murs d'eau resteront séparés jusqu'à ce que l'Enchanteur annule les effets du sort (ce qui peut être fait à n'importe quel moment) ou jusqu'à ce qu'il s'en éloigne de plus de 48 mètres.

Les créatures, prises dans une trouée se refermant, doivent effectuer un Test d'Initiative ou être entraînées par le courant 1D6 x 10 mètres plus bas, en subissant 1D4 Points de Blessures dus aux successions de coups et de chocs (modifiés par l'Endurance mais pas par l'armure). Le personnage portant une armure en métal ou dans l'incapacité de nager, commencera alors à se noyer (Voir *Déplacement - Le milieu aquatique*).



• NIVEAU 3 •

AIR FETIDE

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8
Portée : 48 mètres
Durée : 2D6 Rounds
Composants : Un œuf pourri

L'Enchanteur peut créer une poche d'air fétide jusqu'à 12 mètres de rayon, centrée n'importe où dans les 48 mètres autour de lui. Toutes les créatures se trouvant dans cette zone, devront réussir un Test contre le Poison chaque Round ou subir les effets d'une dose de la Toxine *la plus efficace contre elles* (voir *les Poisons*). En d'autres termes, l'air fétide aura les effets de toutes les Toxines connues et fonctionnera sur toutes les créatures non-magiques avec la même efficacité que le venin d'araignée.

Les sorts comme Tempête de Poussière et Rafale de Vent dissiperont la poche d'air vicié ; sinon elle durera 2D6 Rounds ou jusqu'à ce que l'Enchanteur l'annule.

CONJURATION D'UN ELEMENTAL
(Bannissement Elémentaire Mineur)

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 10
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée
Composants : De l'eau pour un Elémental de Feu ; du soufre pour celui de l'Eau ; une petite pierre pour celui de l'Air ; ou un cerf-volant pour celui de la Terre.

Ce sort permet à l'Enchanteur de bannir *un* Elémental situé à moins de 24 mètres de lui. L'Elémental devra effectuer un Test de Volonté afin d'en éviter les effets. S'il échoue, il sera instantanément dissipé.

CREATION DE SABLES MOUVANTS

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 9
Portée : 48 mètres
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un œil de Pieuvre des marais

L'Enchanteur peut créer une aire de sables mouvants d'un rayon de 6 mètres, n'importe où jusqu'à 48 mètres de lui. Ces sables mouvants peuvent être matérialisés sous un groupe d'individus, si cela est souhaité. La zone compte comme un terrain difficile *double* (Voir le *Déplacement*), réduisant l'Allure de 75%. De plus, les personnages auront une chance d'être engloutis et tués et devront réussir un Test d'Initiative pour éviter cela. Les victimes qui échouent à leur Test seront entraînées au fond et suffoqueront en un nombre de Rounds égal à leur Endurance. Les créatures qui n'ont pas besoin de respirer, comme les Mort-vivants, seront retenues sous le sol et dans l'incapacité de bouger. Les sables mouvants durent 1 heure par niveau de l'Enchanteur ou jusqu'à ce qu'ils soient dissipés.

ECRAN DE FLAMMES

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8 par Round
Portée : Voir ci-dessous
Durée : 1 Round ou plus
Composants : Un ruban enflammé

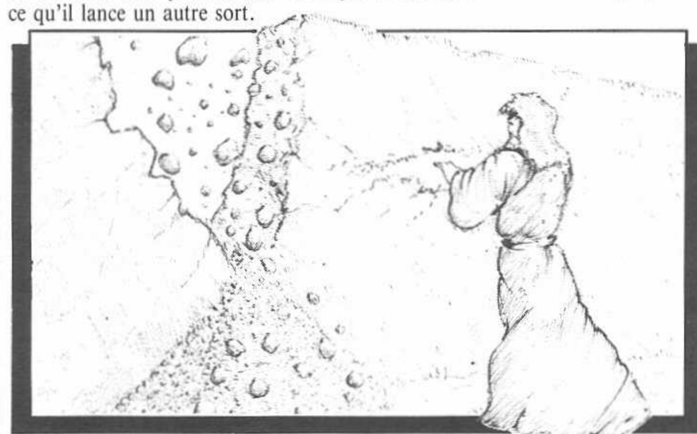
Les Elémentalistes voyageant à pied peuvent utiliser ce sort pour étendre un mur de feu derrière eux lorsqu'ils avancent. La nappe de feu fera 2 mètres de large et suivra la trajectoire de l'Enchanteur durant le prochain Round de combat. Au début du Round suivant, celle-ci s'éteindra à moins que le personnage ne dépense encore des Points de Magie.

Toutes les créatures prises dans la traînée ou essayant de la traverser subiront comme à la normale des dommages du feu (1D4 points de dommages, 2D4 sur les cibles inflammables). Les flammes seront suffisamment hautes pour affecter des créatures volant à dix mètres ou moins au dessus du sol.

EFFONDREMENT

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 9
Portée : Toucher
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Une mâchoire de Troll

Après avoir incanté ce sort, le personnage est capable de briser de la roche à mains nues ou d'affecter des constructions en pierres ou en briques, des statues, etc., de la manière suivante. Une statue peut être détruite par un simple toucher, alors que chaque toucher infligera 1D6 points de dommages sur une section de mur de 8 mètres de long, sans tenir compte de sa Résistance (Voir *Destruction de constructions*).
Le sort sera actif pendant une heure par niveau de l'Enchanteur ou jusqu'à ce qu'il lance un autre sort.

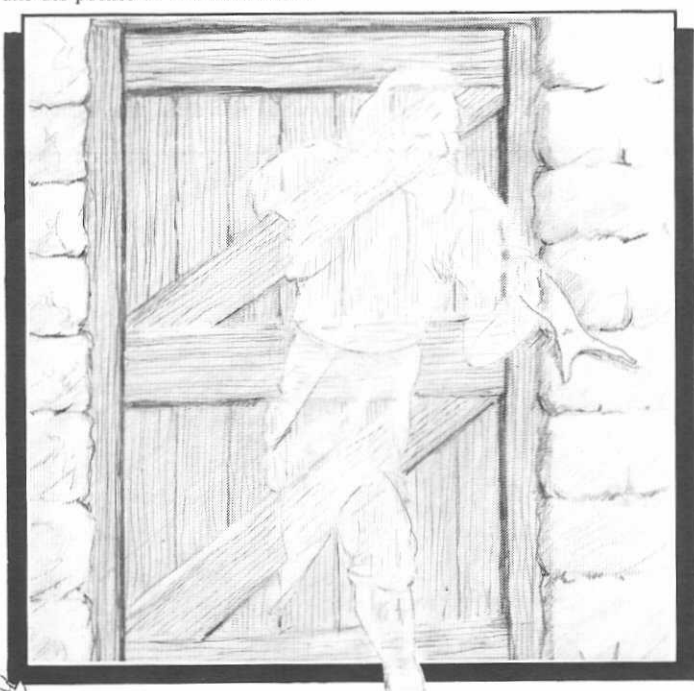


ETHERALITE

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 7
Portée : Personnel
Durée : Jusqu'à annulation
Composants : Un morceau de gaze

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour entrer dans un état éthéré. Dans l'Ether, il ne pourra pas utiliser la Magie, la Compétence de Méditation, combattre ou utiliser des armes de distance. Cependant, il pourra se déplacer au travers d'objets solides (comme les murs) ou traverser des obstacles ou des terrains difficiles, y compris l'eau, sans pénalité. Un personnage éthéré peut aussi se rendre invisible ou visible à volonté.

L'Enchanteur pourra rester dans l'Ether aussi longtemps qu'il le désire. Ses vêtements et ses possessions du moment deviendront aussi éthérés mais pas les autres créatures - y compris celles touchées ou cachées secrètement dans une des poches de l'Elémentaliste !



SOUFFLE DE FEU

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 10
Portée : 24 mètres
Durée : 3 Souffles ou un jour
Composants : Une langue de Dragon

L'Enchanteur gagne la capacité de "cracher" du feu, *trois fois* durant le reste de la journée. Chaque Souffle enflammé peut atteindre un Groupe ou un personnage situé à moins de 24 mètres de lui - en tenant compte des règles normales d'aire d'effet. Le souffle est un cône (voir le **Bestiaire** - *les Dragons*) de 24 mètres de long et de 4 mètres de large dans son plus grand diamètre. Toutes les cibles situées dans cette zone seront touchées automatiquement et subiront 2D4 points de dégâts avec une Force de 4. Les cibles inflammables prendront des dommages supplémentaires (Voir *le Feu*).

TEMPETE DE POUSSIERE

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 5
Portée : 24 mètres
Durée : 1 heure
Composants : Le hochet d'un Serpent à sonnette Géant

Ce sort permet à l'Enchanteur de créer une tempête de poussière d'un rayon de 6 mètres, centrée n'importe où dans les 24 mètres autour de lui. Elle pourra être déplacée par lui, par exemple sur des créatures et ne sera pas ralentie par la difficulté du terrain.

La Tempête ne causera pas de dommages pendant le Round où elle a été créée. Durant les Rounds suivants, elle pourra être déplacée de 12 mètres dans la direction désirée par le personnage et toutes les créatures prises dans la zone seront affectées. Une Tempête de Poussière cause 1D6 Points de dommages avec une Force de 2, en tenant compte des modificateurs habituels d'Endurance et d'armure (uniquement les protections corporelles et pas les boucliers). Les victimes ne pourront pas effectuer de Test de Contre-Magie pour en éviter les effets.

La Tempête dure une heure, mais pourra être dissipée avant si cela est souhaité.

• NIVEAU 4 •

ANIMATION DES EAUX

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 16
Portée : 48 mètres
Durée : 1 heure
Composants : Un plan d'eau d'au moins 12 mètres de diamètre

En utilisant ce sort, l'Enchanteur peut animer un plan d'eau situé à moins



de 48 mètres de lui. La zone maximum pouvant être affectée correspond à un cercle de 6 mètres de rayon, mais peut être aussi une partie d'étendues d'eau plus grandes telles qu'une rivière ou un lac, dont la grande masse ne sera pas affecté.

L'eau ainsi animée se manifestera sous la forme de 12 pseudopodes de 24 mètres de long avec lesquels elle pourra effectuer 12 Attaques. Les attaques auront une Force de 6 et un CC de 73% ; l'armure n'aura aucun effet sur les dommages reçus, bien que les créatures ayant la faculté de respirer sous l'eau réduiront les dommages de 3 Points. Les victimes ne pourront pas Blesser les pseudopodes à moins qu'elles ne disposent d'armes magiques. Un coup qui inflige 4 Points de dommages ou plus suffira à détruire un pseudopode. Le Profil complet de l'eau animée est le suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	73	0	6	6	12×4	60	12	0	0	0	0	0	0

Les Elémentalistes doivent être placés à moins de 48 mètres de l'eau et ne peuvent pas faire autre chose que de marcher à pas lents. Si l'Enchanteur se met hors de portée ou est interrompu, le sort prendra fin immédiatement. Autrement, le sort dure une heure ou jusqu'à ce que l'Enchanteur l'annule.

CONJURATION D'ELEMENTAUX (Bannissement Elémentaire Majeur)

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 24
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : De l'eau pour un Elémental de Feu ; du soufre pour celui de l'Eau ; une petite pierre pour celui de l'Air ; ou un cerf-volant pour celui de la Terre.

L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour dissiper tous les Elémentaux situés à moins de 48 mètres de lui. Les créatures pourront effectuer un Test de Volonté afin d'en éviter les effets.

DESTRUCTION DES MURS

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 16
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée
Composants : La glande thyroïde d'un Géant



L'Enchanteur peut utiliser ce sort pour provoquer l'effondrement de toutes les sections de constructions situées à 24 mètres à la ronde. Les créatures, se trouvant à l'intérieur ou sur les constructions, recevront 1D6 + 3 points de dégâts avec les modificateurs normaux d'Endurance et d'armure (protégeant la Tête et le Tronc uniquement).

EVOCATION D'UN ELEMENTAL (Conjuration Elémentaire)

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 18 par heure
Portée : Non applicable
Durée : 1 heure ou plus
Composants : Voir ci-dessous

Ce sort évoquera *un* Elémental de l'eau, de l'air, du feu ou de la terre qui

apparaîtra dans les 6 mètres autour de l'Enchanteur. Celui-ci devra essayer de contrôler la créature en effectuant un Test de Volonté. S'il est réussi, l'Elémental obéira à tous les ordres simples donnés par l'Elémentaliste. Dans le cas contraire, il se comportera de manière aléatoire (Voir *l'Evocation d'Elémentaux* - en tête de ce chapitre).

Si l'Enchanteur est tué, l'Elémental sera détruit instantanément. Sinon, il restera pendant une heure, pour une dépense de 18 Points de Magie. L'Evocateur pourra l'empêcher de disparaître à la fin de cette période, en dépensant 18 Points supplémentaires par heure.

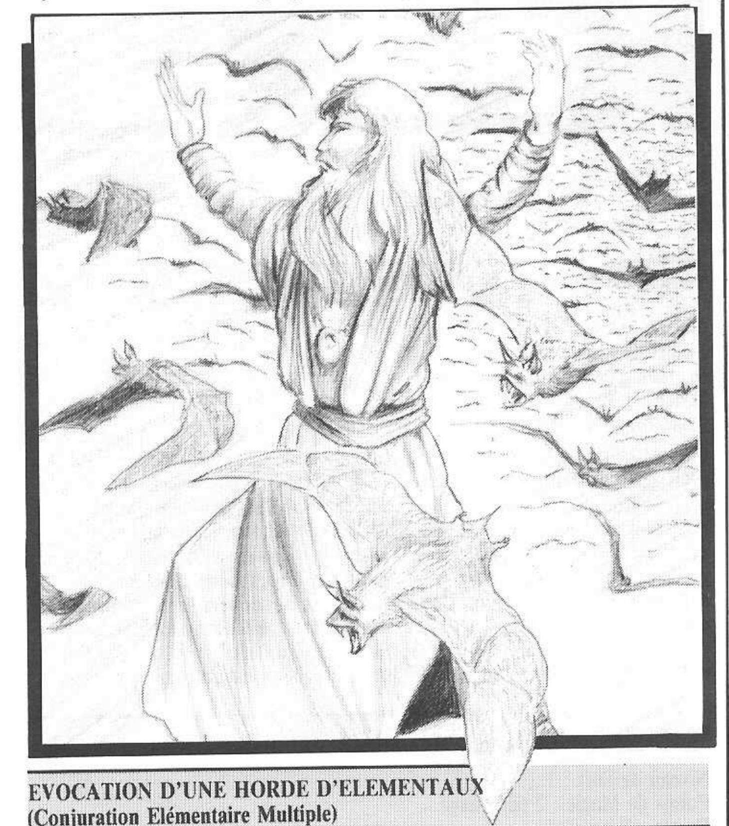
Les Ingrédients requis dépendent du type d'Elémental évoqué :
Air - L'aile d'un Griffon
Terre - Les griffes d'un Basilic
Feu - Le cœur d'un Dragon
Eau - Une Amibe quelconque

EVOCATION D'UNE NUEE (Conjuration d'une nuée)

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 12 par heure
Portée : Non applicable
Durée : 1 heure ou plus
Composants : Deux des créatures devant être évoquées

Ce sort permet à l'Enchanteur de commander des créatures de la nature. Il pourra évoquer une nuée de n'importe quels coléoptères, serpents et lézards, araignées, rats, grenouilles et crapauds, fourmis, tiques, scorpions ou chauves-souris (Voir le **Bestiaire** - *Les Nuées*). La Nuée apparaîtra à moins de 6 mètres de l'Enchanteur et obéira à des injonctions simples.

Elle restera pendant une heure mais cette période pourra être étendue en dépensant 12 Points de Magie par heure supplémentaire.



EVOCATION D'UNE HORDE D'ELEMENTAUX (Conjuration Elémentaire Multiple)

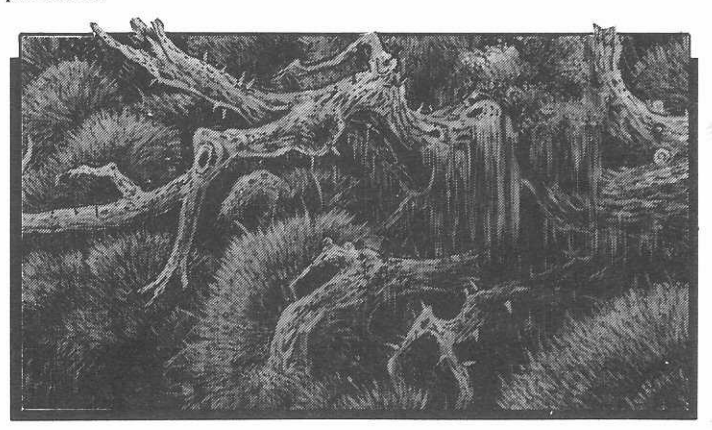
Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 30 par heure
Portée : Non applicable
Durée : 1 heure ou plus
Composants : Voir Evocation d'un Elémental

Le personnage peut utiliser ce sort pour évoquer un groupe d'Elémentaux de la terre, de l'eau, de l'air ou du feu. L'Elémentaliste ne pourra évoquer qu'un seul type de créatures à la fois. 1D3 + 1 créatures du type désiré apparaîtront en groupe à moins de 6 mètres de l'Evocateur qui pourra alors tenter de les contrôler une par une, en effectuant un Test de Volonté. S'il est réussi, l'Elémental obéira à n'importe quel ordre venant de l'Enchanteur ; autrement, il se comportera de façon totalement aléatoire (Voir l'*Evocation d'Elémentaux*). L'Elémentaliste pourra aussi bien se trouver dans une situation où certains Elémentaux seront contrôlés et d'autres pas.

HAIE D'EPINES

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 14
Portée : 48 mètres
Durée : 6 heures
Composants : La queue d'une Manticore

Ce sort permet à l'Enchanteur de créer une haie d'épines n'importe où à moins de 48 mètres de lui. La Haie jaillira instantanément du sol, comblant une zone dénudée de 2 x 24 mètres ou un cercle de 6 mètres de rayon. Elle peut pousser devant, autour et même au dessus des créatures, au gré de l'Enchanteur. La Haie est faite d'épines magiques qui poussent rapidement et qui peuvent facilement emprisonner et tuer ceux qu'elles touchent. Chaque créature prise dans l'aire d'épines recevra 3D6 points de dommages avec une Force de 5, modifiés par l'Endurance et les protections de Jambes uniquement. De plus, le déplacement sera réduit à un maximum de 2 mètres par Round.



Une fois créée, la haie ne pourra pas être dissipée. Elle est inflammable et compte comme une simple Section pouvant subir 15 Points de dommages (Voir *Destruction de constructions*).

TUNNEL

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 18 par Tour
Portée : Non applicable
Durée : 1 Tour ou plus
Composants : Un estomac de Troll

Ce sort permet à l'Enchanteur de creuser un passage dans le sol ou à travers les murs, sans pour cela avoir besoin d'outils. Le tunnel ainsi créé est magiquement stabilisé et ne s'écroulera pas, ni ne causera de dommage aux constructions. L'Enchanteur pourra même, en utilisant ce sort, creuser dans du sable mou ou de la boue, ou se déplacer au travers de la roche solide et ceci sans que son Allure soit altérée. Il crée un passage suffisamment large pour une seule personne. Les autres personnages pourront emprunter ce passage, mais en formant une colonne derrière l'Elémentaliste. Une fois le tunnel formé, l'Enchanteur pourra l'annuler à tout moment - tuant instantanément toute créature se trouvant à l'intérieur.

• LES SORTS DE MAGIE ILLUSOIRE •

Les Illusionnistes créent et contrôlent des illusions. Une seule illusion peut être maintenue dans un même temps, mais elle peut être de forme multiple, comme un groupe de personnages ou de monstres, une série de répliques, ou même un village entier.

Une illusion peut agir de différentes manières au choix de son créateur et

peut feindre n'importe quel effet psychologique. Ainsi, une illusion de Spectre (voir le **Bestiaire** - *Les Mort-vivants éthérés*) peut causer la *Terreur* comme si elle était réelle. Les illusions peuvent être faites afin de réagir au toucher des armes de jets -semblant réellement blessées- mais en fait elles ne peuvent être endommagées d'aucune manière. Les illusions se dissipent si elles sont attaquées au contact, si l'Illusionniste en incante une autre (les sorts de Magie Mineure ne sont pas pris en compte). Elles sont affectées par le sort Dissipation d'Illusion.

Une illusion ne peut pas prononcer réellement des mots mais peut marmonner, grogner, beugler ou rugir selon le cas.

• DISSIPATION DES ILLUSIONS •

Dans certains cas, les victimes d'une illusion pourront tenter un Test d'Intelligence afin de voir si elles ont noté quelque chose d'anormal. Leur Intelligence sera modifiée en fonction du niveau de l'Illusionniste comme suit :

Niveau de l'Illusionniste	Modificateur d'Int
1er	+10%
2e	0%
3e	−10%
4e	−20%

Les personnages qui auront réussi un Test d'Intelligence, verront au travers de l'illusion et seront immunisés à ses effets. Dans le cas contraire, ils pourront effectuer un autre Test, le Round suivant avec un Bonus de +10 à leur Intelligence - si toutefois ils sont avertis, par un ou plusieurs de leurs compagnons, du fait qu'ils sont confrontés à une illusion. Les personnages qui échouent au Test de 5 ou moins noteront quelque chose de bizarre sur l'image - peut être y a-t-il un léger halo autour d'elle ou un faible chatoiement. Les personnages seront encore affectés par l'illusion, mais pourront tenter un autre Test le Round suivant. Cependant, si un Test échoue de 30% ou plus, la victime sera affectée jusqu'à ce que l'illusion soit dissipée, étant complètement prise par le sort et incapable de réaliser que ce n'est pas réel.

• NIVEAU 1 •

ACTION SECRETE

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1 pour 2D6 Rounds
Portée : Personnel
Durée : 2 à 12 Rounds
Composants : Un morceau de toison en laine

Cette illusion permet à l'Enchanteur d'accomplir n'importe quelle action en prenant l'apparence de quelqu'un complètement différent. L'Illusionniste apparaîtra à la même place, occupé à faire une action apparemment innocente. Par exemple, pendant que l'Enchanteur Frappera un adversaire, toutes les personnes alentours le verront paisiblement en train de siffler ou de bavarder. La victime de l'Enchanteur prendra conscience d'être frappée mais ne verra pas l'Illusionniste faire l'attaque. Cependant, une réussite à un Test d'Intelligence révèlera les actions de l'Illusionniste sur sa victime.

Ce sort permet aussi à l'Enchanteur de chiper un objet sur une table, par exemple, sans être vu. Cette activité pourra être remarquée par un observateur *attentif* ; celui-ci devra réussir un Test sous la moitié de son Intelligence. Si l'Illusionniste tente de dérober un objet sur une personne, celle-ci se verra accorder un Test d'Intelligence normal qui, si elle le réussit, lui permettra de se rendre compte des actions de l'Illusionniste.

Ce sort dure 2D6 Rounds mais peut être renouvelé à n'importe quel moment en dépensant plus de Points de Magie.

APPARENCE ILLUSOIRE

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1 pour 5D6 Tours
Portée : Personnel
Durée : 5 à 30 Tours
Composants : Un masque de la créature ou de la personne devant être personnifiée

L'Enchanteur pourra prendre l'apparence de n'importe quelle créature vivante, bipède et de taille inférieure à 3 mètres. Il pourra apparaître à sa guise sous la forme d'un individu précis, si désiré. Quiconque voyant l'illusion pourra faire un Test d'Intelligence pour essayer de la percer.

Le sort prend fin au bout de 5D6 minutes mais peut être renouvelé à tout moment en dépensant plus de Points de Magie.

DECALAGE ILLUSOIRE

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un miroir argenté

Cette illusion crée l'impression que l'Enchanteur se situe à 2 mètres de sa position actuelle. Ce qui a pour effet de faire du personnage une cible très difficile à toucher dans un combat au corps à corps, ou par des projectiles ; les attaquants subiront une pénalité de -10% à leurs Caractéristiques CC et CT.



Le sort se déplacera avec l'Enchanteur mais tous les personnages regardant l'illusion, lorsqu'il se déplace, se verront accorder un Test d'Intelligence pour la percer à jour. S'ils réussissent, ils ne seront pas affecté plus longtemps.

DESORIENTATION DE L'ENNEMI

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : 24 mètres
Durée : 1 Round
Composants : Un petit feu d'artifice

Ce sort peut être lancé sur un seul individu situé dans les 24 mètres. Ce n'est pas une illusion et, comme tel, cela n'interfère pas lors du maintien d'une autre illusion. La cible devra effectuer un Test de Contre-Magie normalement afin d'en éviter les effets. Si elle échoue, la victime sera *désorientée* pour le prochain Round. Les individus désorientés se déplaceront à moitié de leur vitesse dans une direction déterminée aléatoirement, ne pourront jamais ni attaquer ni parer et seront considérés comme des cibles Inertes. Les Enchanteurs désorientés ne pourront pas utiliser la Magie et toute Magie requérant leur concentration ou une dépense constante de Points de Magie se dissipera instantanément.

REPLIQUES

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2 par image
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un petit mannequin à l'image de l'Enchanteur

Ce sort permet à l'Illusionniste de créer une ou plusieurs images-clones de lui-même, pour un maximum de une image par niveau. Quand le sort est lancé, l'Enchanteur se dédoublera en 2, 3, 4 ou 5 images identiques - seule une d'entre elles sera le véritable Illusionniste. Ces images resteront à 2 mètres autour de l'Enchanteur. Chacune d'elle pourra se déplacer individuellement, laissant l'observateur de la scène incertain quand à la position exacte du véritable Illusionniste. Le Groupe entier d'images compte comme une seule illusion et durera une heure par niveau de l'Enchanteur.

• NIVEAU 2 •

APPARENCE FANTOMATIQUE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3 pour 5D6 Tours
Portée : Personnel
Durée : 5 à 30 Tours
Composants : Le linceul d'une créature mort-vivante

Ce sort permet à l'Enchanteur de prendre l'apparence de n'importe quel Mort-vivant. L'Enchanteur peut se déguiser en un individu spécifique, s'il le désire. Cela ne l'empêche pas d'incanter des sorts normalement.

L'illusion produira la même réaction psychologique, à toutes les personnes l'observant, que pour une véritable créature mort-vivante (Voir le *Bestiaire* - les *Mort-vivants* et les *Créatures éthérées*).

Ce sort dure 5D6 minutes, mais peut être renouvelé à n'importe quel moment en dépensant plus de Points de Magie. N'importe qui, voyant l'illusion, pourra effectuer un Test d'Intelligence pour la percer à jour.

CONSTRUCTIONS ILLUSOIRES

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 2 par section de construction
Portée : 1200 mètres
Durée : Jusqu'à ce que l'Enchanteur se déplace
Composants : Des petites maquettes de constructions

Cette illusion permet à l'Enchanteur de créer l'apparence d'un groupe de constructions n'importe où à moins de 1200 mètres de lui (approximativement 15 mètres réels *à l'échelle des figurines*). Chaque section de 8 mètres carrés coûte 2 Points de Magie. L'illusion peut prendre l'aspect d'un village, d'une ferme ou quoi que ce soit que l'Enchanteur décide. Si celle-ci est créée entre deux groupes d'observateurs, ceux-ci ne pourront se voir mutuellement. Les créatures occupant un endroit représentant une illusion de rue ou de terrain découvert seront visibles normalement. Les créatures se situant dans les limites de l'illusion ne seront pas affectées par celle-ci.

Les personnages se trouvant à moins de 24 mètres de l'illusion devront effectuer un Test d'Intelligence pour la percer à jour.

DISSIPATION D'ILLUSION

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Une loupe

L'Enchanteur peut utiliser ce sort contre n'importe quel individu, Groupe ou objet situé à moins de 48 mètres de lui et qu'il soupçonne d'être une illusion. Il y a 50% de chance de base que le sort détruise une illusion, modifié comme suit. Pour chaque niveau de l'Enchanteur, dissipant l'illusion, excédant celui qui l'a incanté, un bonus de +10% sera accordé. Chaque niveau de l'Enchanteur, incantant l'illusion, excédant celui qui la dissipe, réduira les chances de 5%.

FORETS ILLUSOIRES

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5 par section de 12 m²
Portée : 1200 mètres
Durée : Jusqu'à ce que l'Enchanteur se déplace
Composants : Des petites maquettes d'arbres

Cette illusion permet à l'Enchanteur de créer l'apparence d'un bois à moins de 1200 mètres de lui (approximativement 15 mètres réels *à l'échelle des figurines*). Chaque section de 12 mètres carrés nécessite la dépense de 5 Points de Magie. Les créatures couvertes par l'illusion seront cachées à la vue d'autrui mais pourront voir normalement au travers.

Les personnages qui regardent l'illusion à moins de 24 mètres pourront effectuer un Test d'Intelligence pour la percer à jour.

HALLUCINATION

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Un morceau d'argile modelé à l'image de la créature désirée (voir ci-dessous)

Ce sort peut être incanté sur n'importe quel Groupe ou individu situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. Les cibles pourront effectuer un Test de Volonté afin d'en éviter les effets. Si le Test échoue, les individus se verront chargés par n'importe quelle créature que l'Enchanteur aura choisi. Ils pourront alors avoir à faire les Tests psychologiques appropriés, suivant le type de la créature. Si les Tests sont réussis, l'illusion sera dissipée. Par exemple, l'Illusionniste crée l'illusion d'un Géant, qui cause la peur chez toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut. Si les victimes de l'Hallucination réussissent leurs Tests *de Peur*, l'illusion sera dissipée et le Géant disparaîtra.

PALIMPSESTE (Confusion de l'ennemi)

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 8
Portée : Personnel
Durée : Instantanée
Composants : Un sablier avec de la poudre de diamant au lieu du sable (Valeur 100 CO).

Cette illusion peut être incantée par un Illusionniste qui a subi des dommages en combat ce Round ci. Il peut être incanté *même si l'Enchanteur a été tué,* ce qui en fait un sort exceptionnel. Ce sort a pour effet d'annuler tous les dommages encaissés durant ce Round comme si rien ne s'était passé - *en fait il ne s'est vraiment rien passé !*

• NIVEAU 3 •

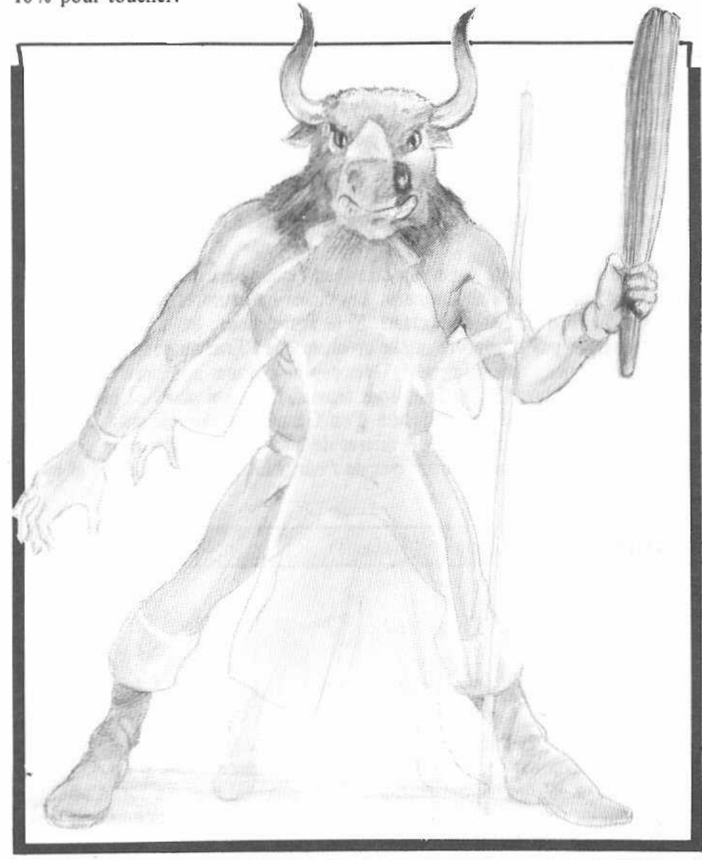
CONFUSION UNIVERSELLE

Niveau de Sort : 3



Points de Magie : 8
Portée : A vue
Durée : 1 Round
Composants : Les yeux d'une Chimère

Cette illusion affecte n'importe quel individu ou Groupe de créatures à portée de vue de l'Enchanteur. Les effets démarrent pendant le Round qui suit l'incantation et ne durent que ce Round-ci seulement. Les victimes seront totalement désorientées et pourront se déplacer à la moitié de leur Allure seulement, en errant sans but et n'ayant aucune idée de l'endroit où elles se trouvent. Les tirs de projectiles se feront avec une pénalité de -10% au CT, comme si les victimes avaient perdu leur concentration et que leur visée soit défaillante. En combat les créatures subiront aussi un malus de 10% pour toucher.



DISPARITION

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : Personnel
Durée : 1D6 Rounds
Composants : Un cercle en or d'au moins 15 centimètres de diamètre

Le sort Disparition permet à l'Illusionniste de se projeter dans une autre dimension pour 1D6 Rounds. L'Enchanteur ne pourra rien faire pendant son absence mais pourra voir ce qui se passe à l'endroit qu'il a quitté. Il pourra décider de revenir sur les lieux de l'action à n'importe quel moment avant expiration du sort, mais devra le faire dans les 24 mètres autour du point précis où le sort a été utilisé.

Si le sort expire pendant que l'Enchanteur se trouve encore dans l'autre dimension, il sera projeté, dans le monde matériel, à un endroit déterminé aléatoirement, à 4D6 mètres du point d'incantation. Sélectionner la direction en lançant 1D8 : 1 = Nord ; 2 = Nord-Est ; 3 = Est ; 4 = Sud-Est ; 5 = Sud ; 6 = Sud-Ouest ; 7 = Ouest ; 8 = Nord-Ouest. Dans le cas où l'Illusionniste réapparaîtrait dans un mur ou un autre objet solide, il serait instantanément tué.

Toutes les illusions présentement maintenues par l'Enchanteur s'annuleront immédiatement dès l'incantation de ce sort.

ENNEMI ILLUSOIRE

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : 48 mètres
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Les dents d'une Sangsue caméléon

Ce sort crée l'illusion soit d'un groupe de 24 créatures humanoïdes, soit de 10 Mort-vivants, soit encore d'un monstre ou un Démon Mineur. L'illusion apparaît dans les 48 mètres autour de l'Enchanteur qui la contrôle comme si elle était réelle. L'(es) image(s) peu(ven)t reproduire toutes les facultés spéciales et/ou les effets psychologiques de la véritable créature.

Le sort dure une heure par Niveau de l'Illusionniste et quiconque voyant l'illusion devra réussir un Test d'Intelligence pour la percer à jour.

PUISSANCE ILLUSOIRE (Grande Métamorphose)

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6 pour 5D6 Tours
Portée : Personnel
Durée : 5 à 30 Tours
Composants : Un masque

Ce sort permet à l'Illusionniste d'assumer l'apparence d'une créature de son choix, reproduisant toutes les facultés spéciales du monstre et/ou les effets psychologiques de celui-ci. Quiconque voyant l'illusion devra effectuer un Test d'Intelligence pour la percer à jour.

Le sort dure 5D6 minutes mais peut être renouvelé à n'importe quel moment par la dépense de Points de Magie supplémentaires.

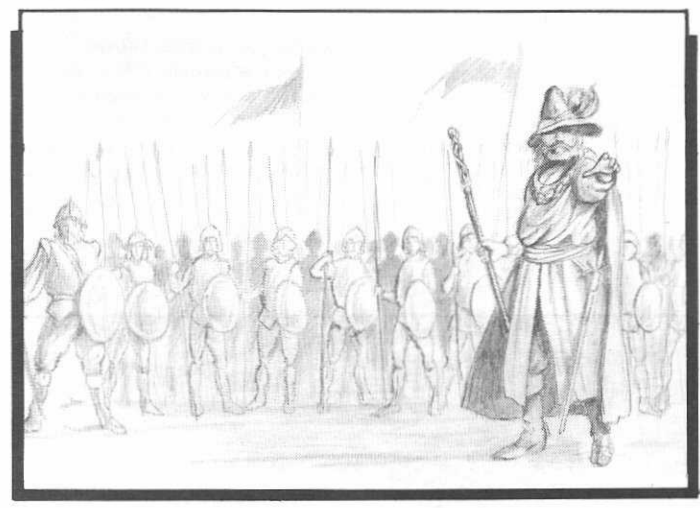
• NIVEAU 4 •

ARMEE ILLUSOIRE

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 12 par heure
Portée : A vue
Durée : 1 heure ou plus
Composants : Une petite maquette des troupes désirées par l'Enchanteur

L'Enchanteur crée l'illusion de 2D6 groupes, comprenant chacun jusqu'à 20 humanoïdes ou Mort-vivants. Ces troupes apparaîtront à portée de vue de l'Enchanteur qui pourra les contrôler et les déplacer comme si elles étaient bien réelles.

Les personnages voyant cette armée pourront effectuer un Test d'Intelligence pour chaque Groupe. Il est possible en effet qu'ils puissent percer à jour certains de ces groupes, tout en croyant fermement à la réalité des autres.



DESTRUCTION DES ILLUSIONS

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : 1200 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Un prisme en cristal

Quand ce sort est incanté, toutes les illusions situées à moins de 1200 mètres (approximativement 15 mètres réels *à l'échelle des figurines*) de l'Enchanteur et présentement maintenues par qui que ce soit seront immédiatement dissipées. Ce sort affecte également les illusions maintenues par l'Enchanteur lui même.

TELEPORTATION

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 20
Portée : Personnel
Durée : 2D6 Rounds
Composants : Une potion de Vol ou la main d'un Démon

Ce sort est semblable à celui de ''Disparition'', permettant à l'Enchanteur d'entrer dans une autre dimension pour une durée de 2D6 Rounds. L'Enchanteur pourra retourner sur les lieux de l'action ou bien encore se matérialiser à un point situé à moins de 160 kilomètres de l'endroit où le sort a été incanté, lui permettant ainsi de se retrouver dans un lieu qu'il connaissait *auparavant* (chez lui ou dans un abri sûr, par exemple). Ce sort ne peut être utilisé plus de trois fois par jour.

Si le sort expire pendant que l'Enchanteur se trouve encore dans l'autre dimension, il sera projeté, dans le monde matériel, à un endroit déterminé aléatoirement, à 4D6 mètres du point d'incantation. Sélectionner la direction en lançant 1D8 : 1 = Nord ; 2 = Nord-Est ; 3 = Est ; 4 = Sud-Est ; 5 = Sud ; 6 = Sud-Ouest ; 7 = Ouest ; 8 = Nord-Ouest. Dans le cas où l'Illusionniste réapparaîtrait dans un mur ou un autre objet solide, il serait instantanément tué.

Comme pour le sort Disparition, toutes les illusions présentement maintenues par l'Enchanteur s'annuleront immédiatement dès l'incantation de ce sort.

TENEBRES ILLUSOIRES

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 15
Portée : 96 mètres
Durée : 2 heures
Composants : Une boule de poix

L'Illusionniste crée une illusion d'obscurité totale dans un cercle de 24 mètres de diamètre, centré n'importe où à moins de 96 mètres de lui. Cette obscurité est magique et ne peut pas être compensée par une source de lumière magique ou non, c'est-à-dire la lumière des torches, les feux, le sort Luminescence, etc.

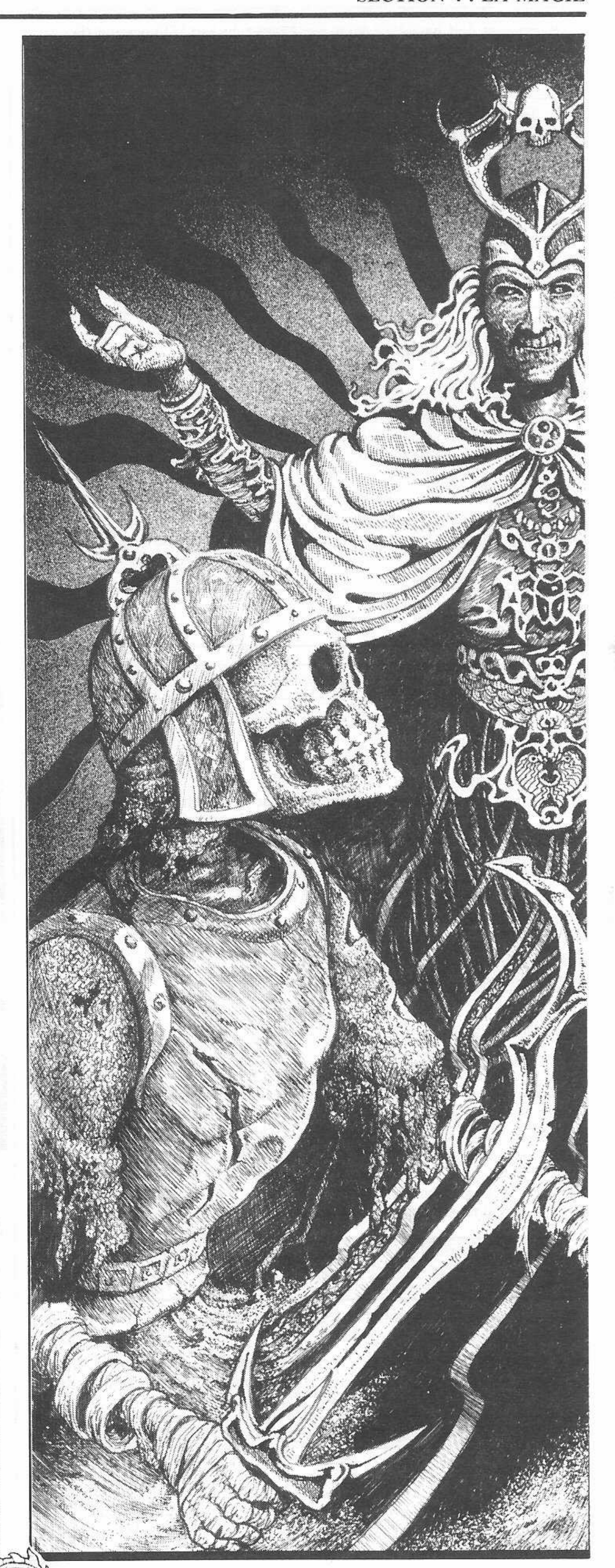
Dans cette zone, les personnages pourront se déplacer au quart de leur Allure et dans une direction déterminée aléatoirement ; cependant les tirs de projectiles et le combat resteront impossibles. Les créatures prises dans cette zone seront totalement aveuglées, incapables de voir même une torche allumée devant leurs yeux.

• LES SORTS DE MAGIE NECROMANTIQUE •

• L'EVOCATION DES MORT-VIVANTS •

La Magie Nécromantique traite du contrôle et de la manipulation des morts ou des créatures mort-vivantes. Les Nécromants peuvent Evoquer et contrôler des Mort-vivants, s'ils ont les matériaux nécessaires sous la main - soit des cadavres frais (comme des personnages tués en combat), soit ceux tirés de cimetières ou de site funéraires similaires (même l'endroit où est survenu une grande bataille ou une catastrophe suffira). Le Nécromant n'aura pas à déterrer les corps ; l'incantation d'un sort d'Evocation (Evocation d'un Champion Squelette, Evocation de Squelettes, Evocation d'un Héros Squelette Mineur, Evocation d'une Horde de Squelettes ou Evocation d'un Héros Squelette Majeur) fera jaillir les corps morts du sol, prêts à servir le Nécromant.

Dans l'impossibilité d'utiliser des cadavres à proximité immédiate, les Nécromants pourront Evoquer des Mort-vivants directement du Plan de la Mort. Pour ce faire, le personnage devra passer un certain temps à enchanter une partie d'un cadavre ou d'un squelette (ou plusieurs parties, si le sort Evoque plus d'un Mort-vivant). Les parties du corps appropriées sont données dans les *Composants* (voir le Descriptif des sorts d'Evocations).



Le Nécromant doit passer 2 heures par Niveau du sort d'Evocation (le nombre de parties de corps n'entrant pas en compte) pour harmoniser le(s) objet(s) qui ouvriront une porte sur le Plan de la Mort. Ceci coûte 3 Points de Magie par Niveau de sort, dépensés à la fin de la période de 2 heures. A la fin de ce processus, le Nécromant devra réussir un Test de Volonté ou perdre 1 Point de Force définitivement. Ce Test est fait pour chaque sort d'Evocation et non pas pour chaque partie de corps.
Pour utiliser l'objet ainsi *enchanté*, le Nécromant incante normalement le sort d'Evocation désiré et lance l'objet au sol. Les Mort-vivants Evoqués apparaîtront à moins de 6 mètres de l'Enchanteur. L'objet sera détruit dans le processus.
Les Points de Force sont perdus de façon permanente mais cette perte peut être compensée par l'utilisation de certaines préparations (voir les *Préparations*).

• LE CONTROLE DES MORT-VIVANTS •

Les Squelettes et les Zombies sont dénués de motivation et ont besoin d'être dirigés par un contrôleur allié. Le Nécromant peut agir comme un contrôleur sur des Mort-vivants amicaux (Evoqués par lui même ou par un allié) situés à moins de 24 mètres de sa personne. Ce n'est pas un sort mais une faculté inhérente aux Nécromants bien qu'ils puissent utiliser des sorts afin d'augmenter la portée de leur contrôle ou même supprimer le besoin d'avoir un contrôleur. Cependant, les Mort-vivants contrôlés doivent toujours être en vue du contrôleur, sans tenir compte d'une éventuelle magie dans l'opération.

• NIVEAU 1 •

DESTRUCTION DES MORT-VIVANTS

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée
Composants : De la poussière de tombe ou de l'eau bénite par un Clerc
Ce sort peut être utilisé contre n'importe quel Groupe de Squelettes, Zombies ou Morts-vivants éthérés situé à moins de 24 mètres de l'Enchanteur et affectera 1D6 de ces créatures. Celles-ci pourront faire un Test de Volonté afin d'éviter d'être réduites en poussière ou (dans le cas des Morts-vivants éthérés) disparaître. Les Mort-vivants réussissant le Test ne seront pas affectés par le sort.

EVOCATION D'UN CHAMPION SQUELETTE (Conjuration d'un Champion Squelette)

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : Non applicable
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Un squelette, un cadavre, ou un crâne enchanté
Ce sort est utilisé pour Evoquer un Champion Squelette qui apparaîtra à moins de 6 mètres de l'Enchanteur. Ce sort pourra être lancé afin d'animer un corps disponible ou -si la préparation nécessaire a été faite (Voir *Evocation des Mort-vivants*)- de rappeler un héros du Plan de la Mort. Les Maîtres de Jeu pourront déterminer le Profil du Champion en utilisant les informations données dans le **Bestiaire** ou s'inspirer du suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	27	4	3	5	30	1	18	18	18	18	18	0

Une fois Evoqué, le Champion restera jusqu'à l'aube du jour suivant où il tombera en poussière.

Un Champion Squelette pourra s'imposer comme Chef/Contrôleur sur un Groupe de Mort-vivants, si ceux-ci se trouve à moins de 24 mètres de lui.

EVOCATION DE SQUELETTES (Conjuration de Squelettes)

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : Non applicable
Durée : jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Squelettes, cadavres, ou un crâne enchanté

Ce sort est utilisé pour Evoquer un groupe de 1D6 Squelettes normaux. S'il est incanté sur un champ de bataille ou un site funéraire, les Squelettes jailliront en un groupe autour de l'Enchanteur. S'ils sont Evoqués en utilisant un crâne enchanté, ils apparaîtront à 6 mètres du Nécromant.

MAIN DE LA MORT

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1 par toucher
Portée : Toucher
Durée : Jusqu'à ce que l'Enchanteur soit blessé
Composants : Un morceau de linceul

Ce sort dote l'Enchanteur de la faculté de causer des blessures par simple contact. L'Enchanteur effectuera un jet de dés pour toucher -ignorant les modificateurs habituels de combat à mains nues- et chaque toucher infligera 1D6 Points de Blessures à la victime, sans tenir compte de l'Endurance ou des protections (sauf magiques - voir ci-dessous), en plus des éventuels dommages normaux (qui sont sujets aux modificateurs habituels). Chaque toucher réussi coûtera de plus 1 Point de Magie. Le Nécromant ne pourra utiliser une arme avec ce sort.

Ce sort prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que l'Enchanteur soit blessé ; à ce moment là ce pouvoir se dissipera sur le champ. Les victimes n'ont pas droit à un Test de Contre-Magie pour éviter les effets mais, si elles portent une armure magique, les dommages seront réduits de 1 pour chaque bonus de protection de celle-ci. Par exemple, un toucher au tronc sur un personnage portant une cuirasse magique +2, réduira les dommages dus au sort de 2 Points.



ZONE DE VIE

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : Zéro
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Une relique sacrée

Ce sort crée un champ magique, de 12 mètres de diamètre, centré sur l'Enchanteur. La zone dure une heure par niveau de l'Enchanteur, ou jusqu'à ce qu'il se déplace. Il pourra alors interdire l'accès de la zone à tous les Mort-vivants (y compris les Mort-vivants éthérés) ou les empêcher de Tirer des projectiles ou de lancer des sorts à l'intérieur de celle-ci.

Pendant qu'il maintient une zone, le personnage ne peut pas incanter d'autres sorts, ni utiliser la Compétence Méditation pour récupérer des Points de Magie. Les zones ne sont pas superposables, si deux d'entre elles se touchent ou se mêlent, elles se détruiront automatiquement.

• NIVEAU 2 •

ARRET DE L'INSTABILITE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 2
Portée : 48 mètres
Durée : Jusqu'à ce que la prochaine période d'instabilité ait lieu
Composants : Une pinte de sang

Ce sort peut être lancé sur n'importe quel Groupe de Mort-vivants ou de créatures éthérées situé à moins de 48 mètres du Nécromant. Les créatures ignoreront alors leur prochaine période d'*Instabilité*, même si celle-ci est induite magicalement. Un seul sort de ce type peut être "porté" au même moment par un groupe.

CONTROLE DES MORT-VIVANTS

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Une symbole religieux ou du bois provenant d'un cercueil

Ce sort peut être utilisé contre n'importe quel Groupe de Squelettes ou de Zombies situé jusqu'à 48 mètres de l'Enchanteur. Les cibles pourront effectuer un Test de Volonté individuel afin de résister aux effets. Chaque Mort-vivant ayant échoué au Test tombera sous le contrôle de l'Enchanteur. Ces Mort-vivants seront alors directement contrôlés par celui-ci, tenant compte des restrictions habituelles du contrôle des créatures mort-vivantes.

Ce sort permet au Nécromant de prendre possession et de contrôler des Mort-vivants hostiles. Il n'y a aucune limite au nombre de créatures que le personnage peut, de cette façon, contrôler mais un sort séparé est requis pour chaque groupe.

EVOCATION D'UN HEROS-SQUELETTE MINEUR
(Conjuration d'un Héros Squelette Mineur)

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 8
Portée : Non applicable
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Un squelette, un cadavre, ou un crâne enchanté

Ce sort est utilisé pour Evoquer un Héros-Squelette Mineur qui apparaîtra à moins de 6 mètres de l'Enchanteur. Un Héros-Squelette Mineur peut agir comme un Chef/Contrôleur sur un groupe de Mort-vivants de la même manière qu'un Nécromant.

Les Maîtres de Jeu pourront déterminer le Profil de la créature en utilisant les informations données dans le **Bestiaire** ou s'inspirer du suivant:

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	37	4	4	9	40	2	28	28	28	28	28	0

Une fois Evoqué, le Héros restera jusqu'au prochain lever du soleil où il tombera en poussière.

EXTENSION DU CONTROLE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : Voir ci-dessous
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Le cerveau d'un Magicien

Ce sort permet au Nécromant d'étendre la portée normale du contrôle des Mort-vivants de 24 à 48 mètres. Ce sort dure une heure par niveau de l'Enchanteur.

MAIN DE POUSSIERE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3 par toucher
Portée : Toucher



Durée : Jusqu'à ce que l'Enchanteur soit blessé
Composants : La main droite d'un meurtrier pendu

Ce sort dote l'Enchanteur de la faculté de causer des blessures par simple contact (l'utilisation d'une arme en annule les effets). L'Enchanteur effectuera un jet de dés pour toucher -ignorant les modificateurs habituels de combat à mains nues- et chaque toucher réussi infligera automatiquement 2D6 Points de Blessures à la victime, sans tenir compte de l'Endurance ou des protections (sauf magiques - voir ci-dessous) en plus des éventuels dommages normaux.

Ce sort prend effet immédiatement et durera jusqu'à ce que l'Enchanteur soit blessé, ce qui dissipera ce pouvoir. Toutefois, chaque toucher réussi entraînera la dépense de 3 Points de Magie pour l'Enchanteur.

Les victimes ne pourront pas faire de Test de Contre-Magie pour éviter les effets mais, si elles portent une armure magique, les dommages seront réduits de 1 pour chaque bonus de protection de celle-ci. Par exemple, un toucher sur le corps d'un personnage portant une cotte de mailles magique +2, réduira les dommages du sort de 2 Points.

• NIVEAU 3 •



ANIMATION DES MORTS

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 12
Portée : Non applicable
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Un cimetière ou un site funéraire

Ce sort *doit* être incanté dans un cimetière ou tout autre terrain funéraire. L'Enchanteur pourra alors ressusciter *un* des groupes de créatures suivants : 6D6 Squelettes, 6D6 Zombies, 3D6 Goules ou 1D6 Momies. Les Mort-vivants apparaîtront toujours groupés autour de l'Enchanteur.

Les créatures ainsi ramenées à la vie obéiront aux ordres de leur Evocateur jusqu'à ce qu'elles soient renvoyées ou jusqu'au prochain lever du soleil.



ANNIHILATION DE MORT-VIVANTS

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 12
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée
Composants : La peau écorchée d'un cadavre frais

Ce sort affecte tous les Mort-vivants (y compris les Mort-vivants éthérés) situés à moins de 24 mètres de l'Enchanteur. Chacune de ces créatures devra effectuer un Test de Volonté ou être détruite.

EVOCATION D'UNE HORDE DE SQUELETTES
(Conjuration d'une Horde de Squelettes)

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 12
Portée : Non applicable
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Un site funéraire ou les os enchantés des mains de 6 squelettes

L'Enchanteur peut utiliser ce sort afin d'Evoquer une Horde de 6D6 Squelettes. Ces créatures seront des Squelettes normaux réunis en un seul groupe (voir les *Mort-vivants* - le **Bestiaire**) et apparaîtront à moins de 6 mètres de l'évocateur.

VIE DANS LA MORT

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 10
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Le cœur d'un humain encore frais

Ce sort affecte seulement l'Enchanteur. Ses effets durent une heure par niveau du Nécromant. S'il est tué durant cette période, son esprit sera libéré et pourra essayer, durant les 2D4 Rounds suivants, d'habiter le corps de n'importe quelle créature vivante. L'esprit invisible de l'Enchanteur aura un potentiel Mouvement de 6 et devra partir depuis le corps mort du personnage. L'hôte se verra accorder un Test de Volonté et, s'il est réussi, l'esprit ne *pourra pas* prendre possession de son corps. Si le Test échoue, le Nécromant habitera le corps de la victime jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou que l'esprit de l'Enchanteur soit rejeté par des moyens magiques (voir le supplément à paraître **"Les Royaumes de la Sorcellerie"**). Le psychisme de la victime ne sera pas détruit mais sera étouffé par celui du Nécromant. L'Enchanteur n'aura pas accès aux pensées, à la mémoire et aux connaissances de la victime et s'il est rejeté du corps, elle regagnera toutes ses facultés.

L'esprit errant du Nécromant ne pourra pas être blessé par quelque attaque que ce soit, physique ou magique ; de la même manière il ne pourra pénétrer dans une zone qui rejette les Mort-vivants éthérés. Si cet esprit ne trouve pas un nouveau corps dans les 2D4 Rounds, il sera emporté par les vents et détruit.

Sous forme d'esprit, le Nécromant n'aura aucun pouvoir physique ou magique. Ayant acquis un nouveau corps, il gardera ses propres Caractéristiques Cd, Int, Cl et FM ainsi que toutes ses Compétences et ses pouvoirs magiques (y compris les Points de Magie). Mais toutes ses autres Caractéristiques seront à présent celles de la créature réceptrice.

• NIVEAU 4 •

CONTROLE TOTAL

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 12
Portée : 2400 mètres
Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Composants : L'essence d'un Vampire

Ce sort permet à l'Enchanteur d'étendre la portée normale d'un Contrôle de Mort-vivants pour couvrir une région de 2400 mètres de rayon (soit un cercle d'un diamètre de près de 5 kilomètres). Ce sort dure jusqu'à l'aube du jour suivant.

EVOCATION D'UN HEROS-SQUELETTE MAJEUR
(Conjuration d'un Héros Squelette Majeur)

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 12
Portée : Non applicable
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Composants : Le crâne enchanté d'un héros légendaire

Ce sort est utilisé pour Evoquer un Héros-Squelette Majeur qui apparaîtra à moins de 6 mètres de l'Enchanteur. Un Héros-Squelette Majeur peut agir comme un Chef/Contrôleur sur un groupe de Mort-vivants de la même manière qu'un Nécromant.

Vous pourrez déterminer le Profil de la créature en utilisant les informations données dans le **Bestiaire** ou vous inspirer du suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	47	4	4	13	50	3	28	28	28	28	28	0

MALEDICTION DE LA "MORT VIVANTE"

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 12
Portée : 48 mètres
Durée : Jusqu'à ce que la créature soit détruite ou dissipée
Composants : La main desséchée d'une Liche

Ce sort peut être incanté contre n'importe quel personnage situé à moins de 48 mètres de l'Enchanteur. La victime devra effectuer un Test de Volonté afin d'en éviter les effets. Si le Test échoue, celle-ci commencera à se transformer en une créature mort-vivante. Au début de chaque Tour de jeu suivant, la victime perdra 1 point de Force et, si cette Caractéristique est réduite à zéro, deviendra un Mort-vivant. Si cela arrive, le score en Force de la créature sera celui d'origine du personnage, mais sa Dextérité, sa Volonté et sa Sociabilité descendront à 10 et tous les points de Magie éventuels seront perdus.

Etant maintenant un Mort-vivant, la créature doit être contrôlée de la même manière qu'un Squelette ou un Zombie (voir le **Bestiaire**).
Ce sort peut seulement être utilisé contre des créatures humanoïdes évoluées (de moins de 3 mètres de haut) et n'a aucun effet sur les créatures non-pensantes.

VENT DE MORT

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 35
Portée : 2800 mètres



Durée : Instantanée
Composants : La poussière enchantée de 5 Momies
Ce sort crée un vent noir, tourbillonnant, de mort se répandant sur une région de 2400 mètres de rayon (soit une zone de près de 5 kilomètres de diamètre). Le vent draine l'énergie vitale de toutes les créatures vivantes, causant 2D6 Points de Blessures (non amortis par l'Endurance ni les armures), se trouvant dans cette zone. Aucun Test de Contre-Magie n'est accordé pour éviter les effets de ce sort.

• LES SORTS DE MAGIE DRUIDIQUE •

Les sorts de Druides sont orientés vers la nature et leur permettent de s'attirer l'amitié avec des animaux, de prendre une forme animale et d'animer des arbres. Les Druides doivent utiliser ces sorts précautionneusement, s'assurant que leurs actions ne brisent pas l'équilibre de la nature ni n'exploitent les animaux. Les Druides qui abusent des sorts seront pénalisés par les puissances de la nature - voir **Religions et Croyances** - *la Foi Antique*.

• NIVEAU 1 •

ANTI-PARASITES

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Composants : Une pincée de poivre
Ce sort permet à l'Enchanteur d'enlever, par simple toucher, toutes sortes de parasites infestant une créature.

ANTI-POISONS

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Composants : De la malachite en poudre
Ce sort peut être lancé sur l'Enchanteur ou toute autre créature qu'il est en mesure de toucher. Il annule alors les effets *d'une* plaie empoisonnée ou de l'ingestion *d'une* dose de poison. Ce sort devra pour cela être incanté dans l'heure qui suit l'empoisonnement.

CONTROLE DES ANIMAUX

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1 par Tour
Portée : 6 mètres
Durée : 1 Tour ou plus
Composants : Une dent d'un animal
Ce sort permet à l'Enchanteur d'avoir un contact télépathique avec un animal non-fantastique d'intelligence faible (6-14), situé à moins de 6 mètres de lui. Il peut communiquer librement avec lui et est capable de le commander. Les animaux contactés de cette façon devront être, à l'origine, bien disposés envers le personnage mais le MJ devra leur faire effectuer un Test de Volonté si l'Enchanteur leur commande de faire quelque chose de dangereux ou qui n'est pas dans leurs mœurs habituelles.

Le sort prend fin au bout d'un Tour mais peut être étendu en dépensant plus de Points de Magie.

GUERISON DES ANIMAUX

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Composants : Un brin de gui

Ce sort redonne à *un* animal, non-fantastique et non-géant, sa santé, s'il est blessé, empoisonné, malade, etc. L'Enchanteur doit être capable de le toucher durant l'incantation. Il ne rendra pas la vie à un animal mort pas plus qu'il n'enlèvera les effets d'un Coup Critique.

• NIVEAU 2 •

AGRESSIVITE VEGETALE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 2 par Tour
Portée : 24 mètres
Durée : 1 Tour ou plus
Composants : Une ronce ou une bruyère

Le Druide peut animer une zone de plantes ou de buissons jusqu'à 4 fois son niveau en mètres carrés. Exemple, un Druide second niveau peut animer 8 mètres carrés. Les plantes fouetteront et retiendront quiconque essayera de passer au milieu d'elles. Toute créature dans l'aire d'effet devra effectuer un Test de Force tous les Rounds pour parvenir à se mouvoir ou à combattre.

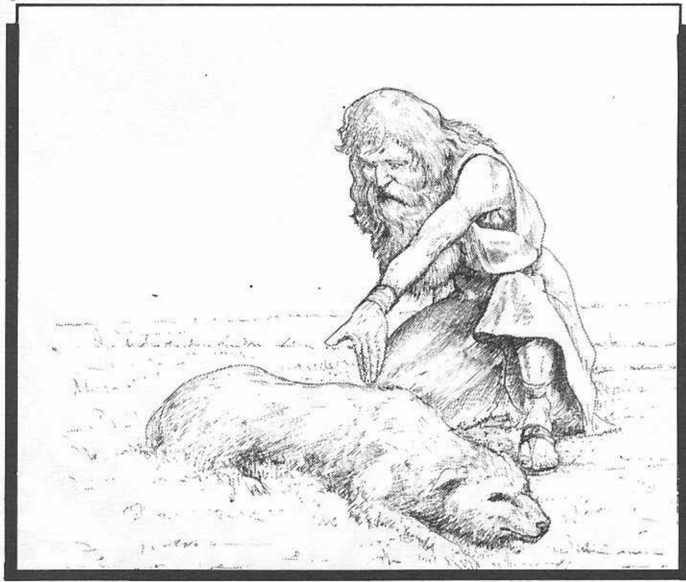
Les créatures incapables de se déplacer seront considérées comme des cibles Inertes (voir la section **Combat**) et toutes les créatures présentes dans la zone d'effet, retenues ou pas, subiront 2D6 points de dommages avec une Force de 0 chaque Round, résultat de la lacération des branches. Les localisations devront être faites normalement et les dommages modifiés par l'Endurance et l'armure, comme d'habitude.

AVERSE DE GRELE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4 par Round
Portée : 48 mètres
Durée : 1 Round ou plus
Composants : Une poignée de gravier de quartz blanc

L' Enchanteur provoque une averse de grêle, aussi violente que soudaine, même en sous-sol ou à l'intérieur de constructions. Quiconque se retrouve pris dans une de ces Averses prend 1D6 points de dommages avec une Force de 0 et doit effectuer un Test de Sang-Froid pour être capable d'attaquer (au lieu de se mettre à l'abri, tenir un bouclier au dessus de sa tête, etc.). Les Blessures encourues toucheront soit la tête, soit les épaules (tronc), à 50% de chance chaque.

Toute surface ferme (exemple, un terrain rocailleux) deviendra *terrain difficile* pour la durée de l'Averse plus un Tour. Durant l'Averse de Grêle, la visibilité sera réduite à dix mètres et Tirer des projectiles deviendra impossible. Les dommages dus au feu seront réduits de 2D4 Points chaque Round. Les sorts basés sur le feu seront automatiquement dissipés et les armes magiques de ce type et les armes à poudre ne fonctionneront pas tant que durera l'Averse.



CONTROLE DES ANIMAUX GEANTS

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 2 par Tour
Portée : 12 mètres
Durée : 1 Tour ou plus
Composants : Une dent d'un animal géant

Ce sort est similaire au sort de premier niveau Contrôle des Animaux, excepté qu'il affecte les animaux géants non-fantastiques (rat géants, araignées géantes, etc.). Il leur sera permis d'effectuer un Test de Volonté pour résister aux ordres de l'Enchanteur.

METAMORPHOSE

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 12 + 2 par Tour supplémentaire
Portée : Personnel
Durée : 1 Tour ou plus
Composants : La peau de l'animal en lequel l'Enchanteur se change

Ce sort permet à l'Enchanteur de prendre la forme de n'importe quel animal non-fantastique et non-géant. Il gagne aussi tous les scores en Caractéristiques de l'animal en question (sauf l'Intelligence qui ne change pas), avec en plus toutes les facultés que celui-ci pourrait avoir. S'il sombre dans l'inconscience, à la suite de Blessures ou d'une autre façon, le personnage reprendra sa forme Humaine.
Sous cette forme, le Druide ne pourra pas incanter ou accomplir des actions que l'animal lui même ne pourrait exécuter. La transformation proprement dite coûte 12 Points de Magie et dure 1 Tour ; la forme animale peut être maintenue en dépensant 2 Points supplémentaires par Tour.

• NIVEAU 3 •

ANIMATION D'ARBRE

Niveau de Sort : 3
Durée : 1 Tour ou plus
Points de Magie : 10 + 4 par Round supplémentaire
Portée : Toucher
Composants : Une graine ou un fruit de l'arbre qui doit être animé

Ce sort permet à l'Enchanteur d'animer un arbre qui, effectivement, deviendra un Homme-arbre sous son contrôle. Celui-ci aura les Caractéristiques et les facultés de cette créature, telle qu'elle est décrite dans le **Bestiaire.** L'Enchanteur devra toucher l'arbre pour produire la transformation et devra maintenir sa concentration pendant son animation. Le Druide pourra se déplacer mais le fait de combattre ou d'incanter brisera le sort, de même s'il est blessé. S'il est touché mais pas blessé, il devra réussir un Test de Volonté afin de maintenir sa concentration.
Le sort coûte 10 Points de Magie et dure un Tour ; il peut être maintenu en dépensant 4 Points par Round supplémentaire.

DECOMPOSITION

Niveau de Sort : 3
Durée : Instantanée
Points de Magie : 6
Composants : Une feuille morte
Portée : 48 mètres

Sur l'incantation de ce sort, un rayon de lumière vert-foncé part de l'index de l'Enchanteur jusqu'à une distance de 48 mètres. Toute matière organique (comme le bois, le cuir ou les accessoires de vêtement) se trouvant sur son trajet se décomposera et tombera instantanément en poussière. Si ce sort est lancé sur les vêtements ou l'armure d'un personnage ou d'un monstre, il leur sera accordé un Test de Volonté pour en éviter les effets.



Rien de ce qui est vivant, ou animé magiquement, ne pourra être affecté par ce sort, à l'exception des Zombies qui, frappés par le rayon, deviendront immédiatement des Squelettes, avec les Caractéristiques de ces derniers.

DRAIN DES PUISSANCES TELLURIQUES

Niveau de Sort : 3
Durée : Variable
Points de Magie : 3
Composants : Un cercle de pierre
Portée : Personnel

Ce sort ne peut être incanté qu'à l'intérieur d'un cercle de pierre (voir **Religions et Croyances** - *La Foi Antique).* Il permet à l'Enchanteur de tirer le pouvoir tellurique d'un cercle de pierre et de l'utiliser pour ses incantations. Il pourra alors recouvrer 1D4 Points de Magie par Round passé à cet endroit. Ce sort ne pourra pas cependant augmenter les Points de Magie au-delà du Niveau de Pouvoir du personnage. Ceci fonctionnera tant que l'Enchanteur restera à l'intérieur de ce cercle.

ZONE DE PURETE

Niveau de Sort : 3
Durée : 1 heure
Points de Magie : 3
Composants : Une dague en bronze
Portée : Zéro

Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre, ayant pour centre l'Enchanteur. Cette zone dure pendant une heure, ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que le personnage se déplace. Les Druides et les animaux normaux peuvent entrer et sortir librement de cette aire ; toute autre créature devra réussir un Test de Volonté ou en être exclue. Les modificateurs suivants sont applicables :

Les Elfes, les animaux géants	0%
Les Forestiers	0%
Les Humains, les Halfelings	-10%
Les Nains	-20%
Autres	-40%

Deux, ou plusieurs zones ne peuvent pas se toucher ni se superposer. Si deux zones, de quelques natures qu'elles soient se touchent ou se superposent, alors toutes sont détruites instantanément.

• NIVEAU 4 •

CREATION D'UNE CLAIRIERE SACREE

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 4 par jour
Portée : Aucune
Durée : Variable
Composants : Un endroit approprié et une serpe en or

Les Clairières Sacrées sont les temples des Druides et on en trouvera une description complète dans la section **Religions et Croyances** - *La Foi Antique.* Ce sort permet à l'Enchanteur de créer une Clairière Sacrée ou d'en re-consacrer une qui a été profanée. Avant l'incantation, l'aire devra être délimitée en utilisant le sort de troisième niveau : Zone de Pureté. Les Druides devront alors accomplir divers rituels de consécration, commençant à la pleine lune et durant tout le mois lunaire.

Une Clairière Sacrée créée ou re-consacrée au moyen de ce sort fonctionne comme cela est décrit dans la section **Religions et Croyances** - *La Foi Antique.*

Le sort peut-être utilisé pour re-consacrer des Cercles de pierre qui ont été profanés et les remettre en état.

CREATION D'UN MARECAGE

Niveau de Sort : 4
Durée : 3 Tours
Points de Magie : 6
Composants : Un petit tas de boue
Portée : 48 mètres

L'Enchanteur peut créer une zone dont le sol est mou et marécageux, située jusqu'à 48 mètres de lui. Ce sort peut être uniquement incanté en extérieurs et sur un terrain découvert ; il n'a aucun effet sur la roche ou la pierre.

Le marécage couvre une zone de 48 mètres carrés et est considéré comme un terrain difficile (Voir *Déplacement*). Ce sort dure pendant 3 Tours avant que le sol se mette à sécher et à se raffermir. Toute créature prise dans la phase de solidification sera retenue par le sol jusqu'à ce qu'un Test de Force soit réussi. Les créatures piégées par la boue séchée seront considérées comme des cibles Inertes et devront creuser pour se dégager avant de pouvoir à nouveau se déplacer.



• LES OBJETS MAGIQUES •

Ce chapitre contient une quantité d'Objets Magiques, pouvant tous être trouvés dans le Vieux Monde. Ils ne sont ni communs ni faciles à découvrir et le Maître de Jeu devra faire attention en plaçant ceux-ci dans ses scénarios. Ils doivent rester relativement rares pour que leur découverte (même entre les mains d'un adversaire) fasse toujours sensation parmi les joueurs, mais pas au point qu'ils désespèrent de jamais posséder pareils trésors. Inutile de dire que plus l'Objet Magique est rare et puissant, plus l'adversaire qui le détiendra sera "coriace".

• FAITES LES VOUS-MEMES ! •

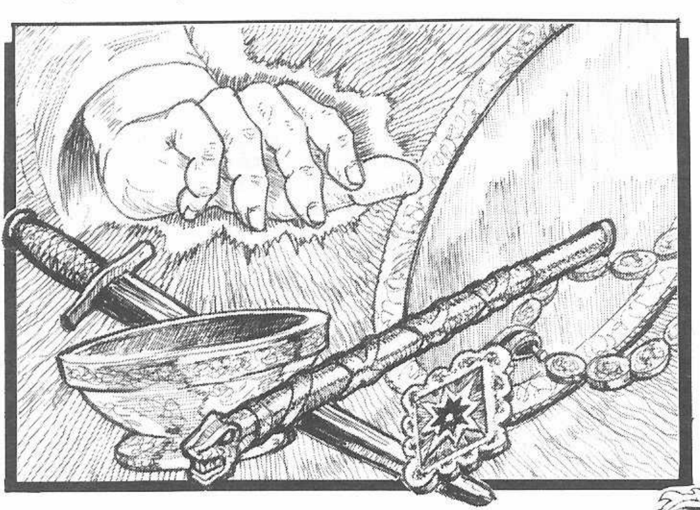
Les Objets magiques présentés ici ne sont rien de plus qu'un échantillon. Les possibilités dans ce domaine sont illimitées et vous pouvez, si vous le désirez, élaborer vos propres Objets Magiques. Les nouveaux Objets Magiques sont peut être les choses les plus faciles à inventer. Essayez de garder un équilibre dans vos parties et n'y placez pas trop d'Objets Magiques très puissants ; à moins que vous vouliez voir proliférer des super-personnages invincibles. Occasionnellement des "articles hors série" peuvent être intéressants, spécialement des variations d'Objets "standard", qui ne répondent pas exactement aux désirs des joueurs. Cependant ne faites pas exactement ce que les joueurs attendent. Imaginez, par exemple, un ensemble complet d'armure magique qui *réduise* les Points d'Armure d'un personnage et qui ne peut être enlevé qu'à l'aide d'un puissant enchantement.

• DESTRUCTION DES OBJETS MAGIQUES •

Occasionnellement, il pourrait être nécessaire de détruire un Objet Magique - un puissant Artefact du Mal, par exemple, ou une Relique Sacrée d'un culte ennemi. Les Objets Magiques sont plus difficiles à détruire que leurs homologues communs. La destruction d'un Objet Magique du Mal peut constituer une aventure en elle même. Le Maître de Jeu pourra spécifier les moyens par lesquels un Objet de cette sorte peut être détruit ; par exemple il pourra prévoir de briser l'Objet sur la forge qui l'a fabriqué, de l'immerger dans un puissant acide (comme les sucs digestifs d'un Troll), de le jeter dans un volcan, etc.

• IDENTIFICATION DES OBJETS MAGIQUES •

Evidemment, lorsqu'un groupe de personnages découvre un Objet Magique, la première chose qu'ils voudront savoir est ce qu'il fait ! Un personnage avec la Compétence Sens de la Magie sera capable de dire si un Objet particulier est magique ou non et aussi de découvrir quelque chose sur ses Pouvoirs. Le personnage devra tenir l'Objet et ne pourra rien faire d'autre que de se concentrer sur lui. Le Maître de Jeu devra alors effectuer secrètement, pour le Joueur, un Test de Volonté par Tour. Chaque Test réussi donnera une information sur l'Objet et le personnage pourra continuer jusqu'à ce qu'un Test échoue. Si un Test échoue de 40% ou plus, le MJ pourra divulguer une information fausse ou trompeuse.



• TIRAGE ALEATOIRE DES OBJETS MAGIQUES •

Lorsque vous concevez un scénario, il est toujours préférable d'avoir une idée de quelles sortes de monstres et d'Objets Magiques s'y trouveront, où ils seront, comment les premiers ont obtenu les seconds, etc. Cependant, de temps en temps, le MJ pourrait vouloir générer un Objet aléatoirement ; la table suivante peut être utilisée dans ce cas.

D100	Objets
01-13	Amulette
14-23	Anneau
24-38	Arme
39-48	Armure
49-53	Baguette
54-58	Bottes
59-63	Corde enchantée
64-65	Flèche au vol infaillible
66-68	Flèche de puissance
69-73	Grimoire
74-83	Joyau de pouvoir
84-85	Miroir d'Omnivision
86-90	Parchemin
91-00	Potion

• SORTS EMMAGASINES DANS LES OBJETS MAGIQUES •

Certains Objets Magiques ont des pouvoirs bien définis, alors que d'autres peuvent "stocker" une ou plusieurs variétés de sorts. Les tables suivantes sont utilisées lorsque le Maître de Jeu souhaite déterminer aléatoirement les sorts inhérents à un Objet. Une fois que le type et le niveau du sort ont été déterminés, le MJ devra se référer aux listes de sorts pour connaître exactement le sort emmagasiné dans l'Objet.

D100	Types de Sort
01-20	Magie Mineure
21-60	Magie de Bataille
61-65	Magie Démonique
66-80	Magie Elémentaire
81-95	Magie Illusoire
96-00	Magie Nécromantique

D100	Niveau du Sort
01-55	1
56-85	2
86-95	3
96-00	4

• AMULETTES •

Les Amulettes peuvent avoir la forme d'un médaillon, d'un bracelet ou d'autres pièces de joaillerie. Leurs formes précises varient grandement ainsi que leurs pouvoirs. Quelques exemples d'Amulettes sont donnés ici.

L'Amulette de Cuivre trois-fois-béni : Quiconque portant cette Amulette subira 1 Point de Blessures en moins venant d'armes non-magiques et gagnera un modificateur de + 20% à tous les Tests contre le Poison. Si l'Amulette est placée à moins de 3 centimètres de la source du poison, elle virera au vert.

L'Amulette d'Adamantine : Cette Amulette augmente l'Endurance de son porteur à 7. Celle-ci ne pourra être enlevée à moins que son porteur soit démembré ou tué.

L'Amulette de Jade Enchanté : Quiconque portant cette Amulette gagnera le pouvoir de Régénération, de la même manière que les Trolls (voir le **Bestiaire** - *Les Humanoïdes*). Ce pouvoir ne permet pas au porteur de faire repousser un membre ou de survivre à un Coup Critique fatal.

L'Amulette de Charbon : Cette Amulette peut être utilisée afin d'emmagasiner trois sorts de Boule de Feu. Tout Enchanteur qui peut utiliser le sort Boule de Feu pourra la recharger en lançant un sort de ce type sur l'Amulette pour chaque "charge".

L'Amulette de Fer : Une Amulette de Fer ne peut pas être utilisée par un Enchanteur ou une créature ayant des Points de Magie. Mais elle peut être utilisée par n'importe quel autre personnage ou créature. Un personnage portant l'Amulette gagne un modificateur aux Tests de Contre-Magie ; celui ci peut être de +10%, +20% ou +30%, en fonction de la force de l'Amulette. Si le pourcentage de chance du Test, grâce à l'Amulette, dépasse 100, le personnage peut se considérer totalement immunisé à la plupart des effets de la magie.

L'Amulette d'Argent Vertueux : Une Amulette de ce type offre une complète immunité aux Effets psychologiques -tels que la Peur et la Terreur- causés par les Mort-vivants (voir le **Bestiaire** - *Les Mort-vivants et les Mort-vivants éthérés*).

La Table suivante peut être utilisée afin de déterminer les Amulettes aléatoirement :

D10	Amulettes
1-3	Cuivre trois-fois-béni
4-5	Charbon
6-7	Fer (60% sont +10, 30% sont +20, 10% sont +30)
8	Adamantine
9	Jade
10	Argent Vertueux

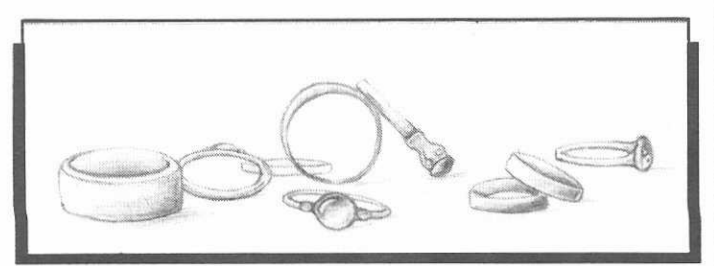
• ANNEAUX •

Il y a plusieurs types d'Anneaux magiques. En voici quelques exemples :

Les Anneaux Amulettes : Ces Anneaux ont les même effets que les amulettes décrites dans le chapitre qui précède.

L'Anneau de Sort : Ce type d'Anneau contient un sort, que le porteur peut lancer à tout moment sans dépenser de Points de Magie - même si le personnage n'est pas un Enchanteur. La plupart des Anneaux de Sort ont un mot de "déclenchement" qui doit être découvert avant que celui-ci puisse être utilisé. Pour déterminer le sort emmagasiné dans l'Anneau, il faudra se référer aux tables des *Sorts emmagasinés dans les objets magiques* dans le chapitre du même nom. Les Anneaux de Sort ont généralement 6 Points de Magie, plus 1D6 par Niveau du sort qu'il contient ; ainsi un anneau qui contient un sort de niveau 2, par exemple, aura 6 + 2D6 Points de Magie. Lorsqu'un Anneau n'aura plus de Points de Magie, il ne pourra plus lancer de sort.

L'Anneau de Protection : L'Anneau protège le porteur contre un monstre ou un type d'attaque.
Les Anneaux qui protègent contre les monstres ont les effets suivants : le porteur prendra la moitié des dommages normaux infligés par toutes les attaques d'un monstre de ce type et aura un modificateur de +10% à tous les Tests contre les sorts et les aptitudes spéciales utilisées par les monstres en question. Les Anneaux de Protection contre les Mort-vivants, les Démons, le Chaos, les Gobelinoïdes, les Fimirs et les Mort-vivants éthérés sont les plus connus, mais il peut y en avoir d'autres.



Les Anneaux protégeant contre les formes d'attaques ont les effets suivants : le porteur prendra la moitié des dommages normaux infligés par les attaques de cette forme et auront un modificateur de +10% à tous les Tests s'y rapportant. Les Anneaux de Protection contre le Feu, les Projectiles, les Epées, les Sorts et les Armes Magiques sont déjà connus.

L'Anneau de Prévention : L'Anneau immunise totalement le porteur des effets d'*un* sort. Non seulement le sort n'a aucun effet sur lui, mais s'il est Enchanteur, le personnage ne pourra pas non plus incanter ce sort tant qu'il portera cet Anneau. Le sort est choisi par le MJ ou déterminé aléatoirement en utilisant les tables données dans le paragraphe intitulé *Sorts emmagasinés dans les objets magiques.*

L'Anneau d'Energie : Cet Anneau fonctionne exactement de la même manière qu'un Joyau d'Energie (voir *Les Joyaux de Pouvoir* ci-après).

L'Anneau de Sort multiple : Cet Anneau fonctionne exactement de la même manière qu'un Anneau de Sort, mais contient 1D3 +1 sorts.

L'Anneau de Prévention multiple : Cet Anneau fonctionne exactement de la même manière qu'un Anneau de Prévention, mais protège le porteur contre 1D3 +1 sorts.

Les anneaux peuvent être générés aléatoirement en utilisant la table suivante :

D100	Type d'Anneau
01-15	Anneau Amulette
16-30	Anneau de Sort
31-45	Anneau de Protection - Monstre
46-60	Anneau de Protection - Forme d'Attaque
61-75	Anneau de Prévention
76-90	Anneau d'Energie
91-95	Anneau de Sort multiple
96-00	Anneau de Prévention multiple

• ARMES •

Les Armes magiques peuvent être de différents types à l'*exception* des armes explosives, incendiaires et à poudre. Les Armes enchantées les plus courantes sont les épées, les masses, les fléaux, toutes les sortes de lances et les arcs. Deux sortes de flèches enchantées seront traitées par la suite, les Flèches de vol infaillible et les Flèches de puissance.

Les Armes magiques ont des effets variés, comme expliqué ci-dessous mais elles ont toutes des Pouvoirs en commun. Ceux-ci sont :

1. Toutes les Armes magiques émettent une aura magique qui peut être décelée par tous les personnages disposant de la Compétence Sens de la Magie.
2. Elles peuvent blesser des créatures mentionnées dans le **Bestiaire** comme étant immunisées aux armes normales.
3. Elles ont le pouvoir de dissiper les sorts d'Aura de n'importe quel niveau au contact.
4. Quand une Arme magique cause des dommages inhabituels ou supplémentaires, cela ne compte pas comme une attaque magique et les victimes ne se verront pas accorder un Test de Contre-Magie afin d'y résister.

L'utilisation des Armes magiques : Les personnages qui découvrent une Arme magique ne peuvent pas simplement la prendre et l'utiliser. L'Arme a une volonté qui lui est propre et elle n'acceptera pas facilement un nouveau propriétaire. Le personnage devra réussir un Test de Volonté de manière à maîtriser l'Arme - si le Test échoue, l'Arme ne coopèrera pas et le personnage ne pourra pas l'utiliser. Si les personnages persistent, en essayant malgré tout d'utiliser l'Arme qu'ils ont trouvée, celle-ci utilisera ses facultés pour les gêner plutôt que pour les aider.

Les Pouvoirs Spéciaux : En plus des Pouvoirs communs à toutes les Armes magiques, une Arme peut avoir un ou plusieurs Pouvoirs Spéciaux. Les Armes ayant des Pouvoirs Spéciaux sont généralement mieux conçues par le Maître de Jeu, tenant compte de leur antécédents, de leur histoire et des circonstances dans lesquelles elles ont été découvertes. Mais le MJ pourra créer aléatoirement une Arme magique en utilisant les Tables ci-dessous.



La première étape est de déterminer combien de Pouvoirs Spéciaux contient l'Arme, si elle en a :

D 100	Nombre de Pouvoirs
01-20	0
21-70	1
71-90	2
91-95	3
96-99	4
00	5

Ensuite, lancez 1D100 pour chaque Pouvoir. Si un Pouvoir apparaît plus d'une fois, il pourra être cumulé (ex., double Gain de Force), ou le MJ pourra ignorer le second résultat et lancer à nouveau les dés. Les Bonus provenant des Armes magiques pourront élever les Caractéristiques au-delà des niveaux maximum normaux.

D100 **Pouvoir**

01-25 *Dommages Additionnels* - L'Arme cause plus de dommages que la normale. Déterminez combien dans la table suivante :

D100	Dommages
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-95	+4
96-98	Double les dommages normaux
99-00	Double les dommages normaux, +4 points

26-40 *Gain de Caractéristique* - L'Arme augmente l'une des Caractéristiques de l'utilisateur. Le personnage *doit* tenir l'Arme en main afin de bénéficier de l'augmentation. Déterminez dans la table suivante :

D100	Gain de Caractéristique
01-09	Capacité de Combat +10%
10-18	Force +1
19-27	Endurance +1
28-36	Initiative +10%
37-45	Nombre d'Attaques +1
46-54	Commandement +10%
55-63	Intelligence +10%
64-72	Sang-froid +10%
73-81	Volonté +10%
82-84	Capacité de Combat +1D3 x 10%
85-86	Force +1D3
87-88	Endurance +1D3
89-90	Initiative +1D3 x 10%
91-92	Nombre d'Attaques +1D3
93-94	Commandement +1D3 x 10%
95-96	Intelligence +1D3 x 10%
97-98	Sang-froid +1D3 x 10%
99-00	Volonté +1D3 x 10%

41-50 *Vol de Caractéristique* - A chaque fois que cette Arme blesse un adversaire, elle draine 1 ou 10 Points d'une des Caractéristiques de l'opposant. Ces Points sont transférés au porteur *pour le prochain round seulement*. Déterminez dans la table suivante :

D100	Caractéristique drainée
01-15	Capacité de Combat 10%
16-30	Force 1
31-45	Endurance 1
46-56	Initiative 10%
57-67	Commandement 10%
68-78	Intelligence 10%
79-89	Sang-froid 10%
90-00	Volonté 10%

51-60 *Arme Chasseresse* - L'Arme cause le double des dommages contre un adversaire d'un type particulier. Déterminez dans la table suivante :

D100	Race
01-05	Gobelins et Morveux
06-10	Hobgobelins
11-20	Orques et Demi-Orques
21-25	Tous les gobelinoïdes
26-27	Elémentaux
28-30	Démons
31-35	Mort-vivants
36-45	Créatures du Chaos (y compris les Guerriers du Chaos)
46-50	Dragons et Jabberwocks
51-55	Nains, Gnomes et Halfelings
56-60	Elfes
61-65	Fimirs
66-70	Animaux Monstrueux (Manticores, Griffons, etc.)
71-75	Skaven
76-80	Hommes-Lézards et Troglodytes
81-85	Géants
86-90	Ogres et Trolls
91-95	Créatures Garous
96-00	Vampires

61 *Attaques Enflammées* - L'Arme s'embrase dans des flammes sur commande du porteur, causant les dommages standard du feu (voir la Section du **Maître de Jeu** - *le Feu*) en plus des dommages normaux.

62 *Attaquès Empoisonnées* - L'Arme cause des blessures empoisonnées. Toutes les créatures blessées par l'Arme doivent réussir un Test contre le Poison ou mourir instantanément.

63 *Attaques Dégénérantes* - Toute créature blessée par cette Arme devra réussir un Test d'Endurance ou commencer à se flétrir et se désagréger. Lancer 1D6 au début de chaque Tour de Jeu - si jamais un 6 est obtenu, la victime perdra un Point de Blessures. La dégénération pourra être stoppée par une Potion de Soins ou un sort de Guérison des Blessures Graves et les Points de Blessures perdus pourront seulement être récupérés par des soins médicaux ou magiques.

64 *Attaques Réfrigérantes* - L'Arme scintille d'un froid glacial, causant 1D3 Points de dommages additionnels sur chaque toucher réussi, à moins que la créature frappée ne soit résistante au froid. La victime pourra tenter un Test d'Endurance afin d'éviter ces dommages additionnels.

65 *Attaques Dimensionnelles* - L'Arme semblera entrer et sortir du Plan matériel, s'évanouissant puis réapparaissant. En combat l'Arme se transportera à travers l'armure et le bouclier de l'adversaire, annulant toutes protections que ceux-ci lui accordent. Toutes les protections d'armure et de bouclier ne seront pas prises en compte lors du calcul des dommages.

66 *Sommeil* - Toute créature touchée par l'Arme devra réussir un Test de Contre-Magie ou tomber endormie pour 1D6 Tours, comme si elle était affectée par le sort de Magie Mineure correspondant.

67 *Vol* - Le porteur de l'Arme peut voler comme un Piqueur (voir *Le Déplacement - les créatures volantes*) pour 10+1D10 Tours par jour. L'Arme doit être dressée à bout de bras pour activer le pouvoir et ne peut pas être utilisée pour combattre pendant le vol.

68 *Respiration aquatique* - Le porteur de cette Arme pourra respirer sans air et ne suffoquera pas même dans le vide ou sous l'eau.

69 *Confusion* - Si cette arme est tenue en main, elle fera que toutes les créatures situées à moins de 6 mètres, à l'exception du porteur, deviendront automatiquement *sujettes à la Stupidité* (voir *Les Tests Standard - la Stupidité*). Toutes les créatures se trouvant dans cette zone devront effectuer immédiatement un Test contre la Stupidité.

70-71 *Peur* - Un personnage tenant cette Arme fera naître la *Peur* chez les adversaires qu'il Charge ou qui le Chargent à moins qu'ils ne réussissent un Test contre la Peur.

72-73 *Instabilité* - Lorsque l'Arme touche un adversaire *sujet à l'Instabilité* (exemple, un Démon, un Mort-vivant ou un Elémental), celui-ci devra effectuer immédiatement un Test pour déterminer s'il devient instable (voir le **Bestiaire** -

l'Instabilité). Le Test doit être effectué à chaque fois que la créature est touchée par l'Arme, *sans tenir compte si des dommages sont causés.*

74-75 *Protection* - L'Arme est semi-animée et se déplacera d'elle même pour Parer des attaques directes contre le porteur. Déterminez dans la table suivante :

D100	Effets
01-75	+1 point d'Armure sur toutes les parties du corps
76-90	+2 points d'Armure sur toutes les parties du corps
91-95	+3 points d'Armure sur toutes les parties du corps
96-98	1 attaque par Round est automatiquement Parée, sans perdre d'Attaque
99-00	2 attaques par Round sont automatiquement Parées, sans perdre d'Attaque

76 *Résistance au feu* - Le personnage tenant cette Arme ne prendra aucun dommage dû au feu ou aux attaques magiques basées sur le feu, comme le sort Boule de Feu.

77 *Animation* - L'Arme possède une vie propre. Elle peut se déplacer dans les airs seule tout en combattant, attaquant les créatures spécifiées par son propriétaire et ceci tant qu'elle restera à portée de vue. Lorsque son adversaire est mort, l'Arme restera suspendue immobile dans l'air jusqu'à ce que son possesseur la rappelle ou lui ordonne d'attaquer un autre adversaire. Lorsqu'elle combat toute seule, l'Arme a le Profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A
6	57	0	4	*	*	60	2

* L'Arme ne pourra pas être "blessée" et ne cessera de fonctionner que si son possesseur est tué ou rendu inconscient.

78 *Invisibilité* - Le porteur de cette Arme peut devenir invisible à volonté. Les personnages invisibles ne pourront pas être détectés par des moyens normaux et, s'ils restent immobiles et silencieux, leurs adversaires subiront un modificateur de -40 % à tous leurs jets d'attaque. Si les personnages invisibles se déplacent ou attaquent, ce malus sera réduit à -20%.

79 *Etouffement de Magie* - L'Arme domine complètement toutes les autres sources d'enchantement, si bien que son porteur ne peut pas incanter ou utiliser une quelconque forme de magie excepté les pouvoirs de l'Arme. L'utilisateur pourra toutefois être attaqué par des sorts ou des Pouvoirs magiques.

80-81 *Furie* - Le porteur devient *sujet à la Frénésie* (voir *Les Tests Standard - La Frénésie*) toutes les fois qu'il utilise l'Arme en combat.

82-83 *Répulsion des Mort-vivants* - La grande présence de cette Arme Repoussera tous les Mort-vivants, y compris les Mort-vivants éthérés. Les Mort-vivants devront réussir un Test de Contre-Magie pour être capables d'approcher à moins de 6 mètres de l'Arme.

84-85 *Répulsion des Démons* - La grande présence de cette Arme Repoussera tous les Démons. Les Démons devront effectuer un Test de Contre-Magie pour être capables d'approcher à moins de 6 mètres de l'Arme.

86 *Destruction d'Arme magique* - Cette Arme détruira n'importe quelle autre Arme magique. Si le porteur rencontre un adversaire possédant une autre Arme magique, le Maître de Jeu devra lancer 1D6 à chaque Round. Si un 6 est obtenu, l'Arme de l'adversaire sera complètement détruite. Si deux Armes possédant ce même pouvoir se rencontrent en combat, elles se détruiront mutuellement au premier 6 tiré et ceci dans une explosion causant 1D6 points de dommages d'une Force de 6 aux deux combattants.

87-88 *Absorption de sort* - Si un sort est incanté sur le porteur de l'Arme, celle-ci absorbera automatiquement le pouvoir du sort si bien que le porteur ne sera pas affecté par lui. Le pouvoir du sort donnera à l'Arme un modificateur de dommages, *pour la prochaine attaque seulement*, égal au niveau du sort absorbé. L'Arme ne peut absorber qu'un seul sort par Round et prendra toujours celui qui a le plus haut niveau de sort, si plusieurs sont lancés sur le porteur. Notez que l'Arme absorbera les effets des sorts de Guérisons aussi bien que ceux de Boule de Feu, aussi longtemps que son possesseur la tiendra en main.

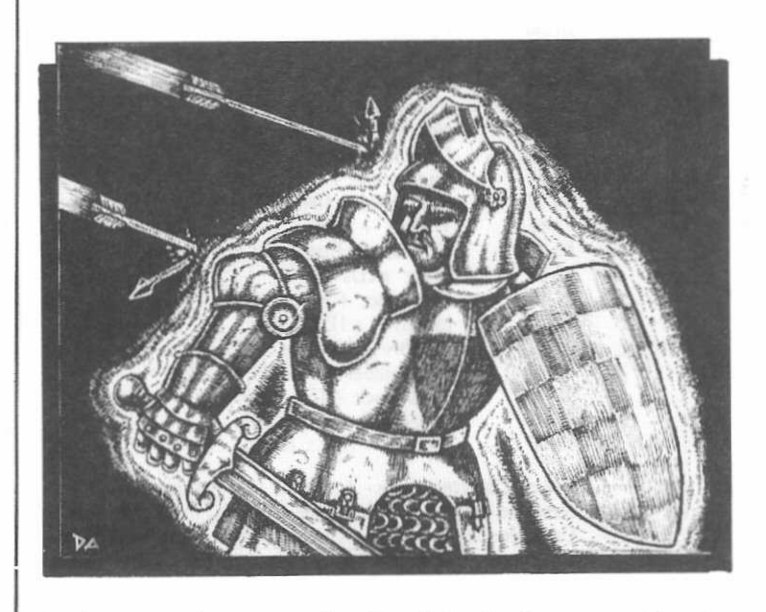
89-90 *Force de Frappe* - Cette Arme frappera avec une Force de 10 une fois par jour. Le joueur n'aura pas à déclarer que le pouvoir Force de Frappe est utilisé avant d'être sûr que son coup ait effectivement porté.

91-00 *Arme Runique* - Cette Arme a 1D6 Runes gravées sur elle (voir *Les Runes*). Elles pourront être choisies par le MJ ou déterminées aléatoirement. Les effets dépendront du nombre et du type de Runes.

• ARMURES •

Les Armures Magiques sont très rares et d'une très grande valeur. Les Armures et les Boucliers Magiques confèrent des Points d'Armure supplémentaires (voir *Le Combat*) soit +1, +2 ou +3 Points en fonction de la force de l'enchantement.

L'Armure en Mithril n'est pas en elle-même Magique mais le merveilleux métal argenté est tel qu'il ne peut pas être travaillé par d'autre moyen que la Magie. Il est aussi très léger et une Armure fabriquée dans ce métal pèsera 20% du poids normal (20% de l'Encombrement - voir *Le Guide du Consommateur*). Les Armures en Mithril donnent 1 Point d'Armure supplémentaire.



Les Armures magiques peuvent être déterminées aléatoirement en utilisant la table suivante :

D100	Armures
01-10	Cagoule
11-20	Casque
21-30	Chemise de mailles
31-40	Chemise de mailles (manches longues)
41-50	Cotte de mailles
51-60	Cotte de mailles (manches longues)
61-70	Jambières (la paire)
71-80	Manches (la paire)
81-90	Plastron de cuirasse
91-00	Bouclier

Déterminer le type dans la table suivante :

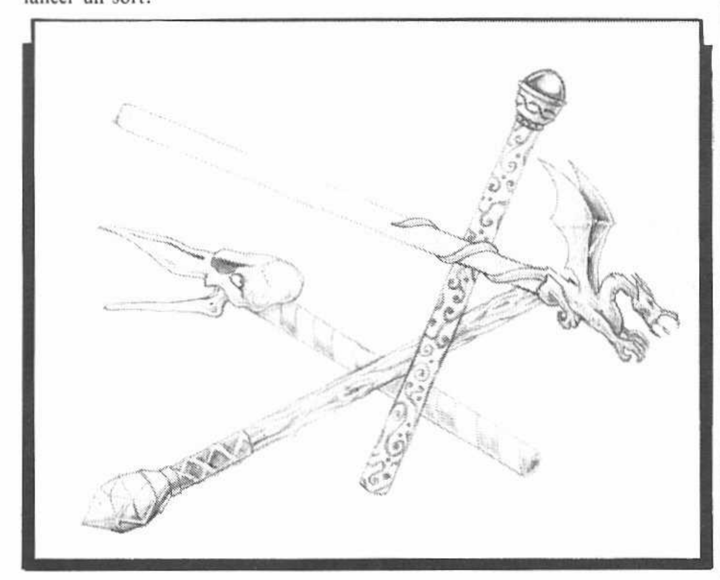
D100	Type d'Armure
01-25	Mithril. +1. 20% de l'Encombrement
26-85	+1
86-95	+2
96-98	+3
99-00	L'Armure est gravée de 1D3 Runes (voir *Les Runes*).

• BAGUETTES •

Il y a plusieurs types de Baguettes magiques :

La Baguette d'Onyx : Cette Baguette agit comme un accumulateur de Points de Magie, de la même manière qu'un Joyau d'Energie (voir *Les Joyaux de Pouvoir*).

La Baguette de Jais : Les Enchanteurs peuvent utiliser cette baguette lors de l'incantation d'un sort. S'ils réussissent un Test de Volonté, le coût en Points de Magie est réduit de 1D4 Points. Dans certains cas, il se peut donc que l'Enchanteur n'ait pas besoin de dépenser de Points de Magie pour lancer un sort.



La Baguette de Jade : Les Enchanteurs peuvent utiliser cette Baguette lors de l'incantation d'un sort. S'ils réussissent un Test de Volonté, la portée de leur sort augmentera de 2D6 mètres. Cette Baguette ne concerne que les sorts donnés dans la Description des sorts comme ayant une portée définie en mètres.

Les Baguettes peuvent être déterminées aléatoirement en utilisant la Table suivante :

D10	Type de Baguette
1-4	Baguette d'Onyx
5-7	Baguette de Jais
8-10	Baguette de Jade

• BOTTES •

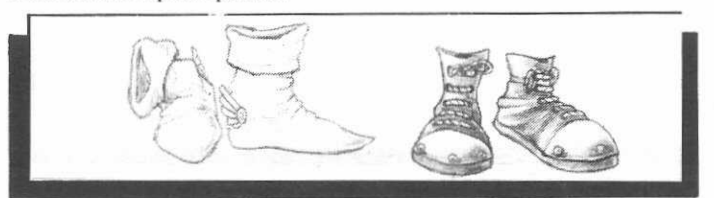
Les Bottes Magiques peuvent être très intéressantes et amusantes et quelques fois même utiles ! La plupart des Bottes magiques peuvent changer leur taille afin de s'adapter aux pieds de n'importe quel personnage humanoïde ; bien que ce soit au Maître de Jeu de décider si ce pouvoir d'adaptation ne concerne pas une race particulière seulement. Ou bien, une paire de Botte trouvée en aventure aura 10% de chance de s'adapter à tout personnage les essayant.

Les Bottes de Vitesse : Celles-ci permettent à leur porteur de se déplacer au double de leur Déplacement normal.

Les Bottes de Saut : Celles-ci donnent à leur porteur un bonus de 1D6 mètres sur tous les Bonds (voir la section du **Maître de Jeu** - *Sauter, Chuter, Bondir et Grimper*).

Les Bottes de Bovva : Bovva était un disciple de Rathnugg, le plus fameux des bottiers de tous les temps. Il a inventé ces robustes Bottes de guerre qui permettent à leur possesseur de porter un coup de pied d'une Force de 6 à la place de n'importe quelle autre attaque.

Les Bottes de Dissimulation : Celles-ci ont des poches secrètes qui peuvent être ouvertes uniquement par le porteur. Les poches sont magiques et peuvent contenir un peu plus de 1/2 m³ en volume ou un seul objet de 2 mètres de long - comme une épée à deux mains. Les poches peuvent contenir un maximum de 250 Points d'Encombrement (voir *Le Guide du Consommateur*) dans chaque Botte. Les objets dans les poches n'encombreront pas le porteur.



Les Bottes de Commandement : Celles-ci n'ont aucun effet sur la personne qui les possède. Cependant, si une autre personne les enfile, celle-ci se retrouvera dans une situation des plus périlleuses. Les Bottes s'animeront, de leur propre initiative, se déplaçant sans l'accord de l'intrus. Elles peuvent être commandées verbalement par leur véritable propriétaire et ne pourront être enlevées sans son consentement. Il y a 50% de chance que les Bottes de Commandement trouvées durant une aventure appartiennent déjà à quelqu'un (qui n'est pas loin !).

La détermination aléatoire du type de Bottes magiques est faite en utilisant la Table suivante :

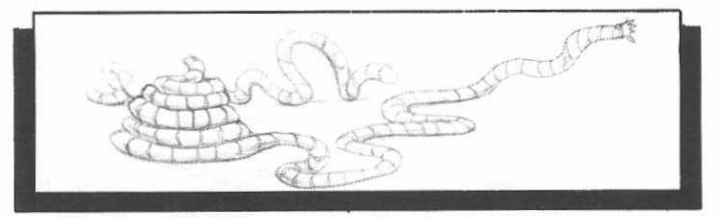
D100	Bottes
01-30	de Vitesse
31-50	de Saut
51-70	de Bovva
71-90	de Dissimulation
91-00	de Commandement

• CORDE ENCHANTEE •

Les Cordes Enchantées sont fabriquées uniquement en Arabie. Des longueurs de 1D3 mètres sont occasionnellement trouvées dans le Vieux Monde mais des Cordes plus longues sont plus rares. La Corde Enchantée est animée et peut combattre tout comme un personnage, s'enroulant autour d'une épée ou d'une lance pour les agripper. Son Profil est le suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	0	3	3	*	100	1	66	10	10	43	43	0

* (Une Corde a 9 Points de Blessures par mètre de longueur). Elle peut être frappée par des armes normales et dispose de trois Points d'Armure. Les Cordes sont *inflammables* et peuvent être affectées par le feu ou la magie basée sur le feu. Les armes de distance normales ne les affectent pas. Elles sont immunisées à tous les Effets Psychologiques et ne peuvent pas être forcées à rompre le combat. Elles ne peuvent pas récupérer leurs Points de Blessures, même par des moyens magiques.



Une Corde peut se nouer elle-même sur un ordre de son possesseur. Elle est pleinement capable de faire des distinctions et peut se déplacer vers des objets spécifiques ou des créatures pour s'en saisir.

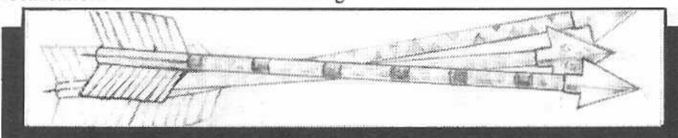
Il y a 50% de chance qu'une Corde magique trouvée durant une aventure n'ait plus de propriétaire. Pour devenir le propriétaire d'une Corde, le

personnage devra réussir un Test de Volonté. Si une Corde a un propriétaire encore vivant, elle ne peut être maîtrisée par une autre personne, bien qu'elle obéira au second personnage si son propriétaire le lui ordonne.

• FLECHES •

Les Flèches de Puissance : Celles-ci causent un Point de Blessures supplémentaire quand elles touchent.

Les Flèches au vol Infaillible : Celles-ci touchent toujours leur cible, aussi il n'est pas nécessaire d'effectuer un jet de dés pour toucher ni pour la localisation. Elles causent des dommages normaux.



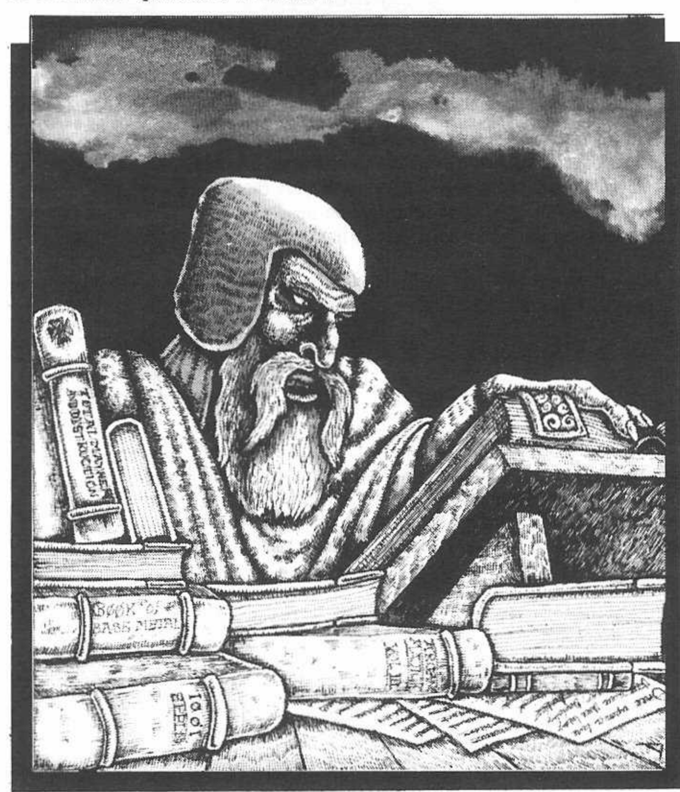
Ces deux types de flèches sont des *Armes magiques* et peuvent blesser des créatures immunisées aux armes normales. Elles ne dissipent pas les Auras sur un Toucher réussi ; leur Magie n'est pas suffisamment puissante.

Si une Flèche peut être retrouvée après avoir été tirée, il y a 50% de chance qu'elle ne soit pas cassée et puisse alors être réutilisée.

• GRIMOIRES •

Les Grimoires ne sont pas des objets magiques mais tombent dans la catégorie des trésors magiques. Ce sont les Livres de sorts dans lesquels les Enchanteurs pourront essayer d'apprendre de nouveaux sortilèges.

Un Grimoire ne contiendra normalement qu'un seul type de sort (ex. La Magie Elémentaire ou Nécromantique) écrit dans la Langue Hermétique appropriée. Un personnage devra être compétent dans la Langue Hermétique correspondante pour être capable lire le Grimoire. Il renfermera 2D4 sorts ; se référer aux *Sorts emmagasinés dans les Objets Magiques* afin de déterminer quels sorts il contient.



• JOYAUX DE POUVOIR •

Les Joyaux de Pouvoir contiennent un stock d'énergie magique auto-renouvelable. Comme les Amulettes, les Joyaux ont des pouvoirs variés et quelques types sont mentionnés ci-dessous :

Les Joyaux de Sortilège : Ceux-ci contiennent un seul sort spécifique qui peut être seulement utilisé par un Enchanteur. Le MJ pourra choisir le sort ou le déterminer au hasard en utilisant les Tables de tirages aléatoires des sorts. Le sort peut être incanté une fois par jour sans dépense de Points de Magie pour le personnage. Les sorts les plus couramment trouvés dans les Joyaux comprennent les Boules de Feu, les Guérisons de Blessures Légères et les sorts d'Auras.

Les Joyaux de Sortilège multiple : Ce sont les mêmes que les Joyaux de Sortilège, mais ils contiennent 1D3 + 1 sorts.

Les Joyaux d'Energie : Ceux-ci contiennent 2D6 Points de Magie qui peuvent être utilisés une fois par jour par n'importe quel Enchanteur.

Pour déterminer aléatoirement les types de Joyaux trouvés, utiliser la Table suivante :

D100	Joyaux
01-50	Joyau de Sortilège
51-60	Joyau de Sortilège multiple
61-00	Joyau d'Energie

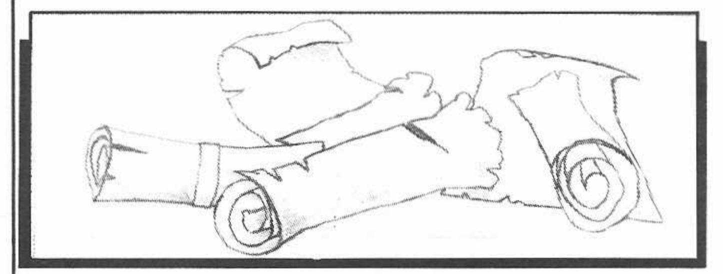
• MIROIRS D'OMNIVISION •

Les Miroirs de cette sorte sont fabriqués par paire et enchantés de manière à ce que chacun d'entre eux donne la réflexion de ce qui est vu normalement par l'autre. Les Miroirs ont une portée illimité mais le contact entre eux est rompu si une étendue d'eau de plus de 800 kilomètres les séparent.

• PARCHEMINS •

Les Parchemins magiques contiennent des sorts. Tout Enchanteur qui est capable d'utiliser le type de magie (Elémentaire, Nécromantique, etc.) auquel le sort du Parchemin appartient, peut l'incanter au coût d'un seul Point de Magie et n'a aucune chance de rater l'incantation. Une fois le sort lancé, le Parchemin tombera en poussière.

Afin de déterminer le sort qui est inscrit sur un Parchemin spécifique, se référer aux *Sorts emmagasinés dans les Objets Magiques.* Certains Parchemins (environ 5%) peuvent contenir 1D3 + 1 sorts ; les sorts d'un même Parchemin devront appartenir au même type de magie. Chaque sort s'effacera et disparaîtra dès qu'il sera incanté et le Parchemin sera réduit en poussière lorsque le dernier sort aura été lancé.



Un Parchemin magique ne contient pas toutes les instructions pour l'incantation d'un sort - il contient uniquement les instructions pour libérer l'énergie magique avec lequel il a été chargé. C'est pourquoi, un personnage ne pourra pas essayer d'apprendre un sort à partir d'un Parchemin.

Les personnages avec la Compétence Fabrication de Parchemins peuvent confectionner un Parchemin magique et y inscrire un ou plusieurs sorts qu'ils seront capables d'incanter. Un Parchemin requiert trois composants de base : Le matériau sur lequel écrire, l'encre et la plume. Il n'y a pas assez de place ici pour détailler les spécifications de chaque sort, mais le Maître de Jeu devra garder à l'esprit que les composants propres au sort devront se refléter dans les composants du Parchemin. Par exemple, le composant requis pour le sort Boule de Feu est une boule de souffre. En ayant ce détail en tête, le MJ pourrait décider que l'encre doit contenir une certaine quantité de souffre et pourrait rajouter, pour faire bonne mesure, que le sort doit être inscrit sur un vélin de peau de Dragon et en utilisant une plume taillée dans une dent d'Hydre cracheuse de feu.

Après avoir rassemblé les composants, le personnage devra alors commencer le long processus de l'inscription. Le processus prend 1D2 heures pour chaque niveau du sort à inscrire et le personnage devra effectuer un Test de Volonté toutes les heures - il pourra dépenser des Points de Magie pour modifier ce Test. Si tous les Tests sont réussis, le sort sera correctement inscrit sur le Parchemin et le personnage devra dépenser 10 Points de magie plus ceux nécessaires normalement à l'incantation du sort (ainsi le sort Boule de Feu coûtera 11 Points de magie pour être inscrit une fois). Si un Test échoue à n'importe quelle étape de la fabrication, le sort sera mal inscrit ; les Points de Magie seront dépensés malgré tout, mais tous les composants seront rendus inutilisables (y compris tous les sorts déjà inscrits sur le même Parchemin) et le personnage devra tout reprendre à zéro.

• POTIONS •

Une Potion est un breuvage magique qui affectera quiconque le boira. Il y a plusieurs types de Potions magiques avec un large éventail d'effets ; quelques exemples sont donnés ci-dessous et d'autres apparaîtront dans le supplément futur **"Les royaumes de la Sorcellerie"** mais vous êtes libre d'en inventer de nouvelles si vous le désirez.

Tous les personnages avec la Compétence Fabrication de Potions pourront en confectionner. La première étape dans la fabrication d'une Potion magique est de rassembler et de préparer les composants nécessaires. Les composants les plus courants pourront être trouvés chez un Apothicaire, un Herboriste ou un Alchimiste dans une grande ville, mais les composants plus obscurs seront plus difficiles à se procurer et pourront être à la base d'une "Quête". Les composants spéciaux sont mentionnés pour chaque type de Potion. De même que la collecte et la préparation de composants rares et exotiques, certaines opérations magiques pourront être nécessaires pour enchanter une Potion. Cela impliquera généralement l'incantation d'un ou plusieurs sorts qui sont donnés pour chaque type de Potion.

La fabrication d'une Potion prendra au moins un jour, si tous les composants sont à portée de main. Dès que le personnage aura accompli tous les préparatifs nécessaires, le Maître de Jeu devra effectuer secrètement un Test d'Intelligence pour lui. Un succès indiquera que la Potion agira comme prévu ; un échec impliquera une perte de temps et de composants, ou la création d'un Potion Maudite (voir ci-dessous).

L'Identification des potions : Tout personnage peut boire une Potion. Un joueur doit la boire à son tour d'agir et cela compte comme une action (voir la section **Combat** - *Les Actions*). La Potion prendra effet au début du Round suivant. Tout le contenu de la fiole doit être consommé en une seule fois. Les effets dureront 1D6 x10 Tours (10-60 minutes) - le MJ devra secrètement lancer les dés pour déterminer la durée des effets de la Potion.

La plupart des Potions ne sont pas étiquetées, aussi les boire entraîne toujours certains risques. Par conséquent, il est important d'essayer d'identifier une Potion au moment où elle est découverte. Un personnage avec la Compétence Sens de la Magie pourra essayer d'identifier une Potion en la sentant et la goûtant - en quantité suffisamment faible pour qu'elle n'ait aucun effet. Le MJ devra secrètement effectuer un Test d'Intelligence pour le PJ et -s'il est réussi- la véritable nature de la Potion sera révélée. Si le Test échoue, le personnage ne trouvera rien au sujet de la nature de la Potion ou, à la décision du MJ, le personnage pourra avoir fait une fausse estimation et penser que celle-ci est quelque chose d'autre.

La Potion de Déguisement : Le buveur apparaîtra sous la forme de la première chose sur laquelle il se concentre, comme les effets du sort de niveau 1 de la Magie Illusoire : "Apparence Illusoire". Celui qui ne connaît pas la véritable nature de la Potion prendra l'apparence illusoire de la première chose qu'il mentionne - cela peut donner toutes sortes de résultats intéressants et le Maître de Jeu devra faire preuve de discrétion lorsqu'il décide ce en quoi le personnage se sera changé.

Les composants requis sont 7 Sangsues Caméléon entières, mijotées dans leur propre jus pendant 12 heures, la poudre d'un miroir déformant et un cerveau de Doppleganger coupé en cube, le tout mélangé avec une baguette en pyrite de fer. Le sort Apparence Illusoire doit être incanté cinq fois sur la mixture.

La Potion de Vol : Le buveur sera capable de voler, comme avec le sort de niveau 1 de Magie de Bataille : "Vol". Si celui qui a bu la Potion ne connait pas le sort de Vol, un Test de Risque devra être effectué. S'il est réussi, le personnage aura le contrôle total de son nouveau pouvoir de voler ; si le Test échoue, il se déplacera dans une direction aléatoire (1D6 ; 1 - vers le haut, 2 - vers le bas, 3 - à gauche, 4 - à droite, 5 - en avant, 6 - en arrière) pendant un Round et devra effectuer un nouveau Test au commencement du prochain Round pour reprendre le contrôle lévitant aléatoirement jusqu'à ce qu'il réussisse.

La Potion requiert les composants suivants : la poudre d'un os de l'aile d'une Corneille Noire, mijotant dans le sang d'un Griffon et remué avec la plume de l'aile d'un Aigle Géant. Une fois que la mixture a mijoté pendant deux jours et deux nuits, un total de 7 sorts de Vol devront être incantés sur elle.

La Potion de Soins : Cette Potion redonne instantanément 2D6 Points de Blessures à celui qui la boit. Notez qu'elle ne permettra pas de dépasser le maximum de Points de Blessures du personnage. De plus elle annule les effets de toutes les autres Potions, poisons, lésions ou état provoqués magiquement, y compris les réductions de Caractéristique dues aux Armes magiques. A la différence des autres Potions, celle-ci n'a aucune durée ; Le personnage garde les bénéfices de la Potion jusqu'à ce qu'il soit à nouveau blessé.

Les Composants requis sont de la poudre de la corne d'une Licorne, trempée pendant 24 heures dans une décoction de sang de Troll, le tout relevé par l'incantation de 2 sorts de Magie de Bataille de niveau 4 : "Guérison des Blessures Graves".

La Potion d'Invisibilité : Cette Potion rend invisible celui qui la boit. De cette façon, les personnages ne pourront pas être détectés par des moyens normaux et, s'ils restent immobiles et silencieux, leurs adversaires subiront un modificateur de -40% à toutes leurs attaques. Si les personnages invisibles se déplacent ou attaquent, ce malus sera réduit à -20%. Un personnage invisible ne peut pas incanter de sorts ou utiliser d'objets magiques utilisants des sorts ; si cela était, les effets de la potion prendraient fin immédiatement.

Les Composants requis sont 5 Sangsues Caméléons, mijotées pendant 24 heures dans leur jus et par une nuit sans lune dans une pièce obscure, remuer le tout avec une baguette d'obsidienne cerclée de Chrysopase pendant que les sorts de Magie Illusoire "Action secrète" et "Ténèbres Illusoires" sont incantés sur la mixture.

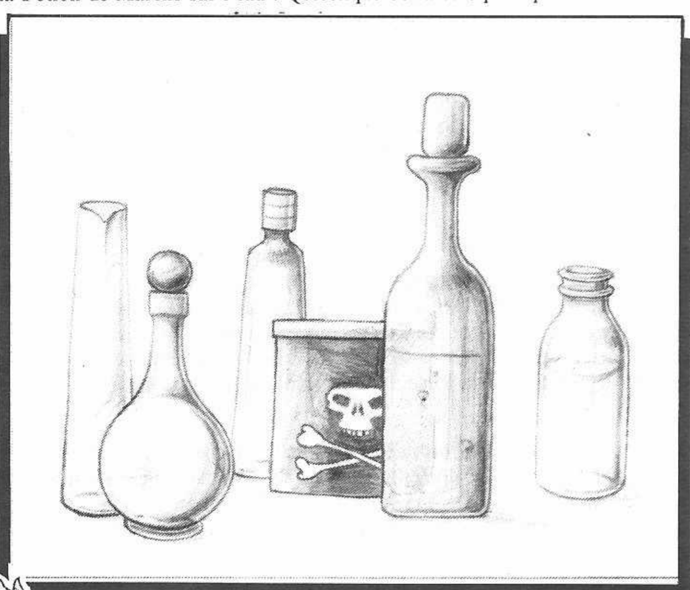
La Potion de Force : Cette Potion augmente la Force du buveur de deux Points.

Les Composants requis sont les os d'un bras de Géant, réduits en poudre et mélangés dans une décoction de sang de Pieuvre des Marais, remués avec une baguette, confectionnée dans un os de la jambe d'un Troll, pendant 36 heures. Les sorts "Main de Fer" et "Force de Combat" seront alors incantés sur la mixture.

La Potion de compréhension des Langues : Cette Potion donne la possibilité au buveur de comprendre et d'utiliser toutes les langues et autres formes de communication par les sons, durant sa période d'effet.

Les composants requis sont le fluide cérébral d'un Fimir Dirach, des cerneaux de noix en cube et confits au vinaigre et les langues hachées d'au moins sept créatures pratiquant un langage, le tout mijotant pendant 24 heures après quoi le sort "Don de Langues" sera incanté sept *fois*.

La Potion de Marche sur l'eau : Quiconque boira ce liquide pourra marcher



sur l'eau comme s'il s'agissait d'une surface solide et ceci durant toute la durée des effets de la Potion.

Les composants requis sont un Elémental de l'Eau ayant une Force de 3 au moins, mélangé avec une livre de Pieuvre des Marais et remués pendant 24 heures. Le sort "Feux Follets" sera alors incanté sur la mixture.

Les Potions Maudites : Les possibilités des Potions Maudites sont aussi infinies que celles de toutes les autres Potions. Elles peuvent réduire une Caractéristique, provoquer des Blessures plutôt que de les soigner, changer le buveur en crapaud ou en limace, ou faire d'autres choses inoffensives mais irritantes comme colorer la peau en vert fluorescent. Les effets seront laissés au gré du Maître de Jeu mais il devra se rappeler que les Objets Magiques maudits deviennent vite ennuyeux s'ils sont utilisés trop souvent. L'idéal serait qu'elles aient une fonction utile et certains désavantages ou dangers pour contrebalancer, comme dans les Potions de Déguisement et de Vol décrites ci-dessus.

Les Potions maudites sont fréquemment fabriquées par erreur. Le MJ peut décider que la Potion créée par un personnage, qui a échoué lors du Test de fabrication, sera une Potion Maudite. Le MJ devra garder ce fait secret jusqu'à ce qu'un personnage utilise cette Potion.

Les potions peuvent être déterminées aléatoirement en utilisant la table ci-dessous :

D100	Potion
1-15	Potion de Déguisement
16-25	Potion de Vol
26-35	Potion de Soins
36-45	Potion d'Invisibilité
46-60	Potion de Force
61-75	Potion de compréhension des Langues
76-90	Potion de Marche sur l'eau
91-100	Potion Maudite

• LES PIERRES DE L'AUBE •

Les Pierres de l'Aube ne sont pas inclues dans la liste des Objets Magiques ou des Pouvoirs des Armes car elles sont extrêmement rares même pour des Objets Magiques. Elles ne devront jamais être déterminées aléatoirement et devront être trouvées uniquement dans des lieux appropriés. Pierre de l'Aube est le nom donné à une dague ou une hachette en silex ou en obsidienne qui était occasionnellement déterrée d'un tumulus funéraire. Elles sont relativement fréquentes mais les Pierres enchantées sont mille fois plus rares.

Une Pierre de l'Aube magique a tous les Pouvoirs standard d'une Arme magique. De plus, elles irradient en permanence un sort "Zone de Sanctuaire" (voir la Magie de Bataille), autour du porteur qui se déplacera en même temps que lui. Si un autre sort de zone touche ou se superpose à celui de la Pierre, il sera dissipé et celui de la Pierre restera inactif pendant un Tour. Les Pierres de l'Aube augmentent la Volonté d'un Enchanteur qui s'incrémentera de 10% tant que la Pierre sera tenue. Les Druides augmenteront leur Volonté de 20% tant que la Pierre sera tenue. Notez que pour obtenir l'augmentation de la Volonté, la Pierre doit être tenue dans la main ; le personnage ne pourra tenter d'effectuer une toute autre action. Une Pierre de l'Aube peut augmenter la Volonté de son possesseur au-dessus du maximum normal de 100.

• LES RUNES •

Les Runes sont des symboles magiques inscrits sur des armes et des armures pour leur conférer des pouvoirs magiques. Les personnages avec la Compétence Connaissance des Runes seront capables d'identifier des Runes. Le MJ devra lancer les dés en secret et, en fonction du résultat, informer le Joueur de la nature de la Rune, lui donner de fausses informations ou ne rien lui dire du tout.

Les Runes sont effectives lorsqu'elles sont **actives** - une Rune active brille faiblement d'une lumière dorée. Les Runes inactives pâlissent et s'estompent mais restent encore visibles. Les Runes qui sont supposées devenir inactives sont indiquées ci-dessous. A moins que ce ne soit précisé, les effets de deux ou plusieurs Runes de même type ne sont pas cumulatifs ; une seule Rune peut prendre effet à la fois.

De plus amples informations sur les Runes et les sorciers qui les créent peuvent être trouvées dans le supplément à venir "**Les Royaumes de la Sorcellerie**".

Les Runes peuvent être de types suivants :

La Rune de Sort : Une Rune de Sort permet à ceux qui ne sont pas, en temps normal, capables d'incanter le sort en question, de le faire. Il n'y a pas de coût en Points de Magie et aucune chance d'échec. La Rune s'estompera pour le reste de la journée.

La Rune de Protection : La Rune de Protection donnera un bonus de +10% à tous les Tests de Contre-Magie de son porteur. Les effets de deux ou plus de ces Runes ne sont pas cumulatifs.

La Rune d'Armure : Lorsqu'elle est inscrite sur une pièce d'armure, la protection conférée par celle-ci sera augmentée de +1.

La Rune de Blessure : Celle-ci ne peut être inscrite que sur une arme. Elle rajoutera 1 Point supplémentaire à la Force de chaque coup porté par l'Arme. Si la Rune cause une Blessure qui ne pourrait pas, sans son aide, avoir été occasionnée, elle s'estompera et cessera de fonctionner pour le reste de la journée.

La Rune de Rapidité : Une Rune de Rapidité donnera un bonus de +10% au score d'Initiative de son porteur.

La Rune de Renouveau : Cette Rune transporte l'énergie pour renouveler le pouvoir de toutes les runes inactives inscrites sur le même objet. Cela drainera la Rune de Renouveau, qui s'estompera pour le reste de la journée.

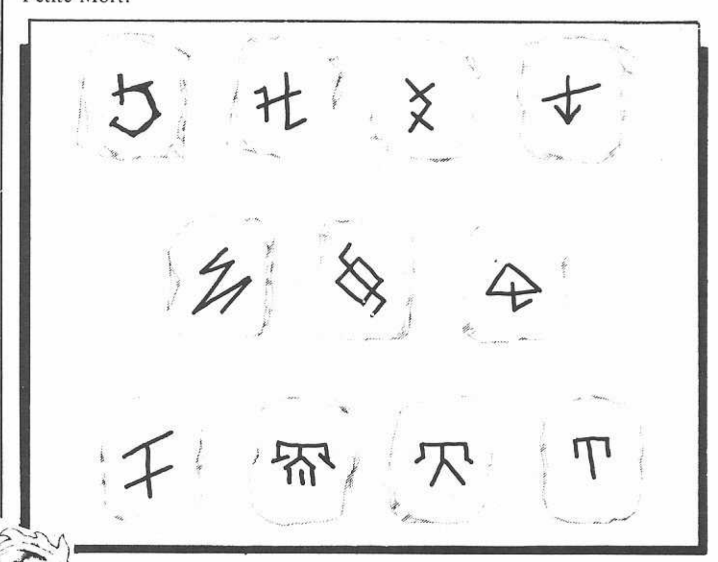
La Rune d'Infaillibilité : Cette Rune peut être inscrite sur une hache, un marteau ou une autre arme de jet et assurera que celle-ci touchera toujours sa cible. Après une utilisation, la Rune s'estompera pour le reste de la journée.

La Rune de Retour : Cette Rune peut être inscrite sur une hache, un marteau ou une autre arme de jet et assurera que celle-ci reviendra toujours dans la main de son possesseur. Après une utilisation, la Rune s'estompera pour le reste de la journée.

La Rune de Grande Mort : Cette Rune peut seulement être inscrite par un Dieu sur une arme. Toute créature touchée par cette arme sera tuée. Cette Rune ne s'estompera pas à l'utilisation.

La Rune de Petite Mort : Cette Rune n'est pas aussi rare que la Rune de Grande Mort, bien que ses effets soient similaires. Elle ne peut être inscrite que sur une arme et tuera toutes les créatures d'un type spécifique, si l'arme touche. Chaque Rune fonctionne seulement sur une famille de créatures (gobelinoïdes, créatures du Chaos, etc.) et ne s'estompera pas à l'utilisation.

La Rune de Mort Mineure : Celle-ci est relativement fréquente. Elle tuera toute créature d'une espèce spécifique (comme les Gobelins, les Orques, les Homme-bêtes du Chaos, etc.). Autrement, elle est identique à la Rune de Petite Mort.

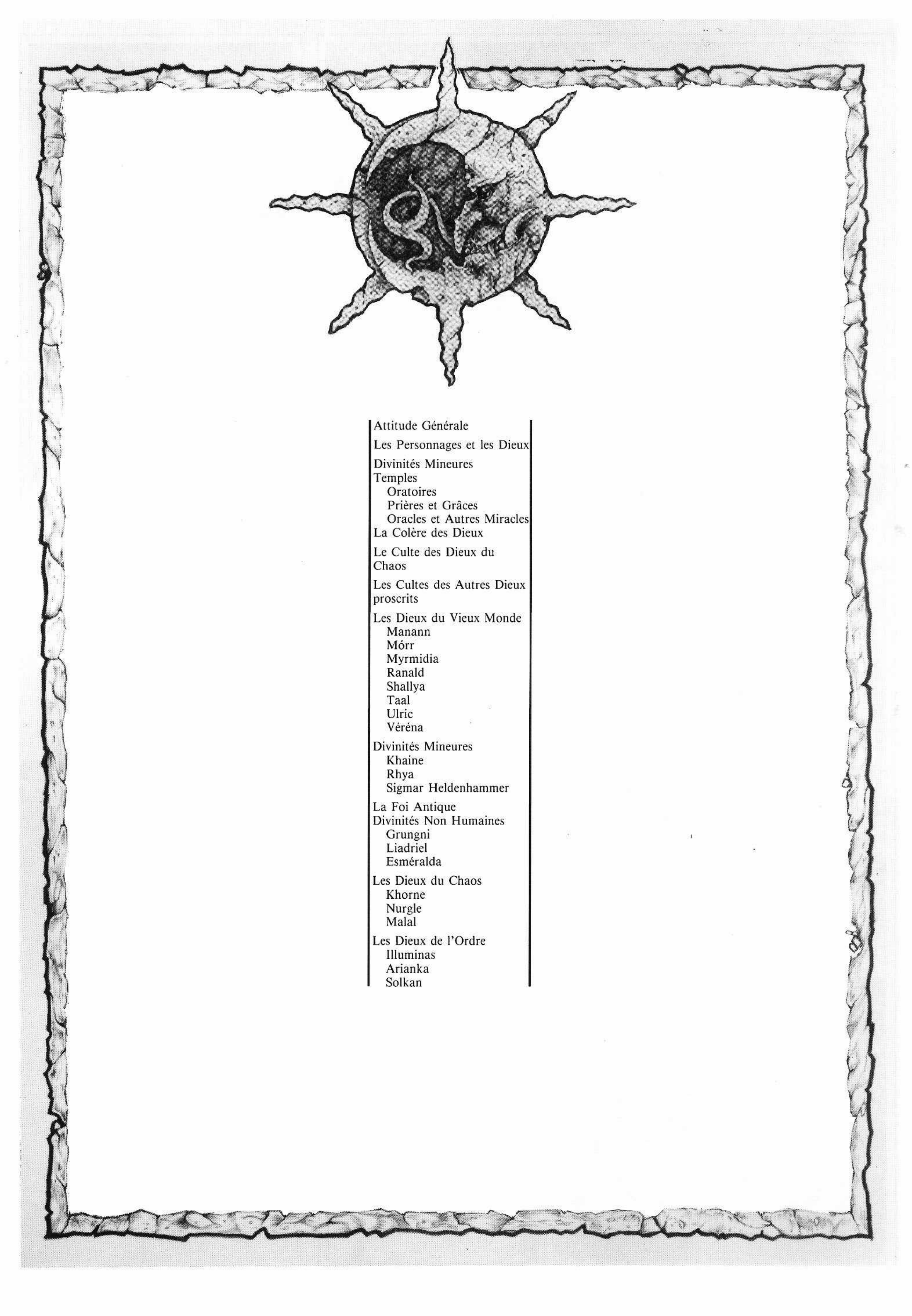




RELIGIONS & CROYANCES

SECTION





RELIGIONS ET CROYANCES

Les habitants du Vieux Monde vénèrent un certain nombre de divinités. Leur religion est panthéiste, à la manière de celle des anciens Grecs ou Romains de notre Terre. Ce chapitre ne détaillera pas tous les dieux du Vieux Monde - ils sont beaucoup trop nombreux - mais seulement les plus populaires d'entre eux. Ceci devrait donner aux personnages un choix raisonnable de divinités. D'autres dieux ne manqueront pas d'apparaître dans des publications ultérieures.

• ATTITUDE GENERALE •

Pour la plupart des Occidentaux, tout ce qui se passe et tout ce qui existe est considéré comme une activité divine, ou est sujet à une intervention divine. Rien ne saurait se produire par coïncidence. Pour accroître leurs chances de réussites, ils croient indispensable de montrer aux dieux le respect qui leur est dû. Cela s'étend à toutes les divinités, y compris celles des autres cités, des autres cultures et même aux divinités du Chaos. Tous les dieux - même si on les considère comme répugnants ou maléfiques - sont des êtres très puissants. Une attitude irrévérencieuse équivaut à courir au désastre, non seulement pour soi même, mais aussi pour les gens que l'on côtoie. C'est pourquoi les individus dont l'attitude envers les dieux est ostensiblement irrespectueuse sont souvent lynchés par le peuple.

• LES PERSONNAGES ET LES DIEUX •

On s'attend donc à ce que tous les personnages fassent preuve de respect envers les dieux, se livrant à la prière et aux offrandes lorsqu'ils désirent une faveur d'un dieu particulier.

Les Prêtres -et certains personnages particulièrement dévots- peuvent se vouer au service d'un seul dieu. Dans ce cas, leur Alignement devra être celui de la divinité. Mais cela ne les dispense pas des obligations qu'ont tous les personnages envers tous les dieux. Ainsi, par exemple, un prêtre de Taal devra tout de même traiter Véréna et ses temples avec respect. Toutefois, les personnages voués à une divinité particulière ne sont pas tenus de respecter les dieux hostiles à leur propre divinité.

• DIVINITES MINEURES •

En plus des dieux importants de la religion du Vieux Monde, il existe un grand nombre de divinités mineures. Ce sont généralement les divinités patronales des villes, des cités, des guildes, etc. Certaines d'entre elles sont des déités distinctes, alors que d'autres ne sont que les émanations particulières d'un dieu majeur qui est alors adoré sous un nom ou un titre différent de celui qu'on lui connait généralement.

Bon nombre de grandes villes et de grandes cités ont leur propre dieu-gardien (leur divinité patronale). Certaines déités mineures sont plus ou moins universelles et peuvent avoir des temples qui leur sont dédiés. C'est ainsi que la plupart des zones urbaines accueillent un certain nombre de temples voués à différentes divinités ; certaines sont locales, d'autres étrangères à la région. On construit constamment de nouveaux temples et des dieux nouveaux sont, en permanence, importés de diverses parties du Vieux Monde et même de plus loin encore. Certains cultes importés peuvent être "à la mode" pendant une période plus ou moins brève, avant d'être supplantés dans les faveurs des croyants par la dernière nouveauté en matière de religion. Ces cultes supplantés se fondent alors dans la vie religieuse générale de la région.

• TEMPLES •

Le temple est le centre du culte de chaque divinité. C'est là que se déroulent les cérémonies magiques, les invocations et les sacrifices, en accord avec les rites et les pratiques religieuses attachées au dieu.

Il n'y a pas de temple-type. Les styles varient énormément d'un temple à l'autre et certains sont très anciens. Parfois, ce sont les principes religieux qui définissent la forme du temple. Toutefois, ce sont tous de grands édifices, généralement bâtis en pierre ou en briques et ils comportent souvent des tours d'une quelconque sorte. Dans les descriptions qui suivent, un paragraphe *Temples* fournit quelques détails sur les édifices et leur organisation, pour chaque divinité.

Généralement, le temple principal d'un dieu majeur dans une grande cité sera immense, avec un grand nombre de clercs de tous niveaux, de scribes, d'initiés et de frères. Mais par contre, dans un petit village, le temple pourra n'être constitué que d'une grande chapelle, servie par un religieux qui n'aura peut-être même pas le titre de Clerc.

Les temples et les oratoires contiennent généralement des objets de valeur : offrandes au dieu, icônes, reliques, etc. Le MJ peut décider de ce que l'on pourra trouver dans un temple, en considérant sa taille et sa localisation, ou utiliser la *Table des Trésors* (voir *Détermination Aléatoire des Trésors*).

Il va sans dire que ces objets sont la propriété du dieu et que les personnages qui s'aviseraient de les dérober, ou de les endommager encourraient non seulement la colère des prêtres du temple, mais aussi celle de la divinité à laquelle le temple est dédié. (voir plus loin la *Colère des Dieux*).

• ORATOIRES •

Les Oratoires sont une caractéristique commune à tous les cultes du Vieux Monde. Tous les temples comprennent un ou plusieurs oratoires, mais la plupart d'entre eux sont indépendants, structures autonomes érigées par les habitants d'un village, d'un quartier d'une cité, ou encore par les membres d'une guilde particulière ou tout autre groupe social. Les oratoires sont essentiellement des temples en miniature; des endroits destinés à accueillir les prières et les offrandes de ceux qui veulent se concilier les faveurs d'un dieu. Beaucoup ne sont guère plus que de simples autels, ornés de la représentation du dieu auquel ils sont voués d'une inscription adaptée et généralement protégés par une petite structure de bois ou de pierre.

Les oratoires dépendent du plus proche temple du dieu auquel ils sont dédiés. Ils peuvent être visités régulièrement par les adorateurs qui vivent trop loin du temple lui même. L'entretien des oratoires est à la charge de ceux qui les fréquentent et il est d'usage de faire une offrande en espèce à l'oratoire où l'on va prier, afin de contribuer à son entretien.

Le long des routes et dans les petits hameaux, on peut trouver des oratoires dédiés à des divinités mineures. Il peut s'agir de la divinité protectrice d'un métier particulier ou de l'esprit local attribué à une quelconque particularité tels que le Printemps, une caverne spécialement remarquable, un croisement de routes, un pont, etc.

• PRIERES ET GRACES •

Il peut arriver qu'un personnage, priant dans un oratoire ou dans un temple, parvienne non seulement à attirer l'attention de la divinité, mais aussi à provoquer quelque miraculeux résultat.

Les Grâces Divines sont, par définition, extrêmement rares. Il n'est pas possible de livrer une règle stricte dans ce domaine mais on peut considérer comme raisonnable une chance de 1%. Le Maître de Jeu devra apprécier les circonstances particulières et imposer les modificateurs qui lui sembleront adaptés.

Les Grâces Divines ne seront généralement accordées qu'aux personnages qui vénèrent le dieu à qui est dédié l'endroit de la prière mais, dans certaines circonstances exceptionnelles, il est possible qu'un personnage de même Alignement puisse en bénéficier. Cela n'arrivera jamais à un personnage d'Alignement différent.

Les Clercs ont indubitablement des rapports plus étroits, que n'importe quel autre personnage, avec leur divinité. Ils ont donc de plus grandes chances d'obtenir une Grâce Divine. Nous suggérons que tout personnage ayant suivi une Carrière d'Initié au service d'un dieu bénéficie de 2% de chances d'obtenir une Grâce de ce dieu ; pour les Clercs en titre, on pourrait ajouter 1% par niveau atteint.

Il faudrait aussi prendre en compte les actes du quémandeur. Ainsi une heure pleine de prière augmenterait les chances de 1% et les sacrifices viendraient encore accroître ce pourcentage. Le MJ devra alors estimer l'importance du sacrifice pour déterminer les modificateurs supplémentaires, en tenant compte de la valeur du sacrifice pour le personnage qui l'effectue. Ainsi un sacrifice de 10 Couronnes d'or peut avoir une valeur énorme pour un paysan démuni, alors qu'il est quasiment symbolique pour un riche marchand ou pour un aventurier chargé de trésors.

Finalement, le MJ devra considérer la nature et les intérêts de la divinité concernée et à quel point ils s'accordent aux raisons pour lesquelles le personnage est en train d'implorer une faveur. Une fois encore, le MJ devra estimer l'effet que d'éventuels intérêts communs pourront avoir sur les chances d'obtenir une Grâce Divine.

La Grâce Divine peut prendre des formes très diverses. C'est au MJ de décider celle qui sera la plus adaptée aux circonstances, à la nature de la divinité, au passé du personnage. Un personnage touché par une Grâce Divine pourra peut-être bénéficier d'un bonus lors d'un Test, ou de la possibilité de lancer un sort, une seule fois, ou encore d'utiliser exceptionnellement une Compétence. Vous êtes libre d'inventer d'autres formes de Grâces Divines mais elles ne devraient jamais être plus puissantes que les exemples indiqués.

Les bonus aux Tests ne devront pas excéder 10%. Le MJ devra choisir un Test au sein de la liste fournie dans la description de la divinité concernée.

L'utilisation exceptionnelle de Compétence s'explique d'elle-même. Le MJ aura soin de choisir également cette Compétence dans la liste fournie par la description du dieu concerné.

Lorsqu'un personnage bénéficie de l'usage d'un sort, c'est généralement pour une seule utilisation. Le Sort doit être choisi dans la liste qui figure sous la rubrique *Utilisation de Sorts* de la description du dieu concerné. Le sort sera généralement du plus haut niveau que le personnage puisse lancer et, occasionnellement, il pourra être d'un niveau supérieur à cette limite. Le sort pourra être lancé sans dépense de Points de Magie de la part du personnage et il ne risquera pas l'échec du sort, même s'il n'est pas, en temps normal, capable de lancer des sorts.

Les Grâces Divines obtenues par ces prières dans les oratoires et dans les temples ne durent, généralement, pas plus de 24 heures.
En cela, elles sont différentes de celles qui peuvent être accordées comme résultats des tirages dans *le(s) table(s) d'Avancement des Clercs et des Druides* (voir *Carrières de Prêtres*), qui sont permanentes. Les sorts, eux, restent utilisables une seule fois mais ils peuvent l'être des jours et même des semaines après que la Grâce a été obtenue.

• ORACLES ET AUTRES MIRACLES •

L'intérêt des temples et des oratoires ne se limite pas au privilège d'accueillir les fervents qui seront touchés par des Grâces Divines ; ces édifices peuvent aussi assumer toutes les manifestations de pouvoirs divins que les MJ voudront faire intervenir. Ils peuvent jouer un rôle important dans certaines aventures. Vous trouverez, ci-dessous, quelques idées dans ce domaine mais vous serez, sans aucun doute, capable d'en inventer beaucoup d'autres.

Quêtes Mystiques : Le personnage est confronté à une manifestation inattendue de la divinité, ou à un envoyé de celle ci. Il lui est ordonné d'accomplir une quête périlleuse au service du dieu. Le personnage peut aussi recevoir une aide divine (sous la forme d'une Grâce) ou de la part du temple (argent ou objets magiques) ainsi que d'éventuels conseils. Le personnage n'a alors pas d'autre choix que d'accomplir la mission qui lui est confiée. Un refus de sa part attirerait sur lui la Colère de la divinité.

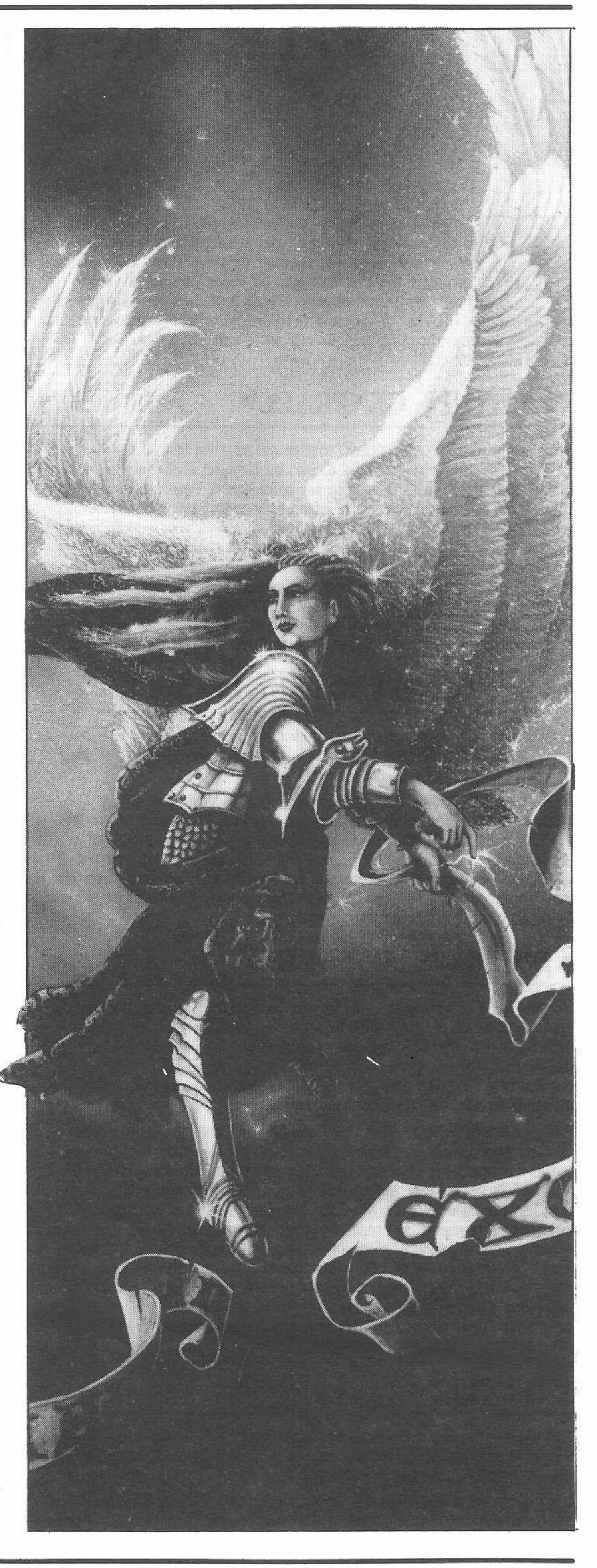
Oracle : Un personnage peut recevoir une vision, ou un présage, en réponse à une question. Les réponses peuvent être énigmatiques, comme dans le cas de la Compétence Divination, ou elles peuvent être indirectes, par exemple en indiquant au personnage l'endroit où il trouvera la réponse.

Soins : Des personnages restant dans une chapelle ou dans un temple peuvent bénéficier de la guérison miraculeuse de quelque blessure, ou maladie.

Avertissements : Des personnages en prière dans une chapelle ou un temple peuvent recevoir la vision de quelque menace qu'ils auront à affronter dans l'avenir, ou d'un péril inconnu qui les menacerait à ce moment là.

• LA COLERE DES DIEUX •

Ils sont susceptibles d'accorder des faveurs à ceux qui les méritent, mais les dieux sont aussi capables d'infliger des châtiments à ceux qui ne leur



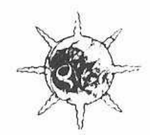
rendent pas les hommages qui leur sont dus, ou qui veulent du mal à leurs adorateurs. De la même façon, le châtiment peut frapper un Clerc qui ne respecterait pas les commandements de son dieu , ou qui discréditerait la foi. Cette menace plane également sur ceux qui pillent les temples de la divinité ou qui nuisent à ses prêtres.

Les Châtiments divins sont de différents degrés, en rapport avec la gravité de la faute et la position du personnage égaré.
Premièrement, si les personnages sont des Clercs de la divinité en question, ils cesseront, soudainement, de recouvrer leurs Points de Magie, ou deviendront incapables de lancer certains sorts. S'ils recherchent une indication dans la prière, la divinité pourra leur envoyer un songe qui mettra leurs défauts en lumière.

Ensuite, les personnages se rendront compte que les choses tournent mal, plus souvent que de coutume. Il s'agit, essentiellement, de l'effet inverse de la Grâce Divine. Ils pourraient subir un malus de 10% lors d'un Test, ou perdre l'usage d'une Compétence, chaque jour, jusqu'à ce que leur différent avec le dieu offensé soit résolu. Le MJ devra sélectionner un effet de la même façon qu'il a à choisir celui d'une Grâce.

Si les personnages persistent dans leurs erreurs et si l'offense au dieu ne cesse pas, les pénalités peuvent être augmentées. Si cela non plus n'a pas d'effet rédempteur (auquel cas les personnages auront été mis en garde et devront être parfaitement conscients qu'ils se préparent à défier les dieux!) la divinité sera amenée à prendre des mesures plus sévères. Ces mesures sont laissées à l'appréciation du MJ mais cela peut se traduire, par exemple, par des stigmates qui font des personnages, des parias (quelque hideuse forme de mutations qui marquerait le personnage d'une façon si visible que tous les êtres normaux le fuiraient comme si le mot HERETIQUE était tatoué sur son front), ou par la cécité, la folie, etc. Les manifestations physiques du dieu, ou de démons associés à la divinité, ne devraient se produire que dans les cas extrêmes.

Il est notoire que les divinités offensées par des personnages étrangers à leurs cultes s'adressent aux dieux de ces personnages pour qu'ils agissent en leur faveur. C'est ainsi que si un adorateur de Taal offense Véréna, elle pourra demander à Taal de châtier le personnage. Dans de tels cas, le MJ devra considérer la gravité du crime, l'attitude du dieu patronal du personnage et les relations entre les divinités concernées, avant de décider d'une quelconque action. Evidemment, si les deux divinités sont hostiles entre elles, l'offenseur sera sans doute protégé de la colère du dieu offensé. C'est ainsi que, bien que les cultes de certaines divinités aient été proscrits dans certaines régions et que leurs adorateurs soient persécutés, les divinités proscrites ne peuvent pas agir directement car les dieux dominants de la région les en empêchent.



• LE CULTE DES DIEUX DU CHAOS •

Les cultes des dieux du Chaos sont considérés avec horreur par la plupart des population décentes et civilisées. Cette situation tend à favoriser la création de temples secrets et l'utilisation de sites de fortune comme les clairières et les ruines. Aucun temple du Chaos n'est jamais bâti ouvertement.

Les "sabbats" et les temples secrets sont dénichés et détruits par les autorités chaque fois que cela est possible. Les adorateurs du Chaos sont pourchassés et contraints à l'exil. Beaucoup d'entre eux disparaissent dans les profondeurs des forêts où ils vont grossir les rangs des adorateurs errants du Chaos.

• LES CULTES DES AUTRES DIEUX PROSCRITS •

Les divinités du Chaos ne sont pas les seuls dieux proscrits dans différentes parties du Vieux Monde.; beaucoup d'autres cultes ont été bannis ou supprimés de certaines régions. Cela se produit généralement pour de très bonnes raisons telles que les pratiques anti-sociales de certains cultes (sacrifices humains, violence contre les infidèles, opposition aux principes de la civilisation, etc). Certains cultes sont universellement proscrits alors que d'autres ne sont interdits que dans certaines régions (tous les détails figurent dans les descriptions de ces divinités). Les personnages qui sont ouvertement associés à ces cultes peuvent s'attendre à un certain harcèlement officiel, à la réprobation publique, peut-être même au lynchage mais, généralement et dans la plupart des régions, les réactions ne seront pas aussi extrêmes que face aux cultes du Chaos.

• LES DIEUX DU VIEUX MONDE •

Ce chapitre détaille quelques unes des principales divinités du Vieux Monde. Chacune d'entre elles est présentée suivant le format standard qui suit :

Nom : Le nom de la divinité et sa sphère d'influence. Un dieu peut avoir plusieurs noms - certaines appellations régionales par exemple, lorsque c'est le cas, c'est son nom le plus connu qui est présenté sous cette rubrique. Ses autres noms sont indiqués dans la *Description*

Description : Ce paragraphe fournit les informations essentielles sur le personnage divin et ses intérêts.

Alignement : L'alignement de la Divinité, qui est ici fourni, doit aussi être celui de ses Clercs et de ses Initiés.

Symboles : La description et l'explication des signes et les symboles associés au culte.

Zone d'influence : C'est ici que l'on apprend qui vénère ce dieu et dans quelles régions.

Temples : La description des Temples et des Oratoires, ainsi que l'organisation de la religion.

Amis et Ennemis : C'est ici que figure la liste des groupes qui, en raison du culte du personnage, devraient lui être hostiles ou amicaux.

Jours Sacrés : Le calendrier des fêtes religieuses et des jours sacrés, avec leur signification.

Conditions requises par le culte : Cette rubrique indique toutes les conditions qu'un personnage doit remplir pour être admis comme Initié ou Clerc de la divinité.

Commandements : C'est sous ce titre que sont réunies les restrictions qu'un Initié ou un Clerc doit observer. Leur non respect offensera la divinité presque à coup sûr et certains châtiments (voir *La colère des Dieux*) pourraient s'ensuivre.

Utilisation de Sorts : C'est dans ce paragraphe que figure la liste des sorts disponibles pour les Clercs de la divinité. Il va sans dire que le Clerc doit être d'un niveau suffisant pour utiliser un sort. Les Sorts ne sont pas acquis automatiquement, mais doivent être accordés par le dieu (voir *Carrières des Prêtres*). Si un sort ne figure pas dans cette liste, il ne peut pas être utilisé par un Clerc de la divinité en question ; sauf, exceptionnellement, dans le cas de Grâces Divines.

Compétences : Les Compétences fournies dans ces listes sont accessibles aux Clercs et aux Initiés de la divinité. Elles viennent en addition de celles qui figurent dans la liste de la Carrière concernée. Ces Compétences peuvent être acquises avec des Points d'Expérience, suivant les règles normales.

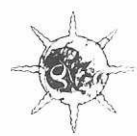
Epreuves : Les notes brèves de cette rubrique sont destinées à la mise en place des épreuves que doivent affronter les Clercs qui souhaitent progresser.

Grâces Divines : Les Caractéristiques, Compétences, Tests et sorts qui figurent dans cette rubrique sont ceux qui peuvent être affectés par les Grâces Divines.



• MANANN Dieu des Mers •

Description : Manann est le fils de Taal , dieu des lieux sauvages et de Rhya, Déesse de la nature. Il règne sur les mers et les océans. Il contrôle les marées et les courants et il est aussi imprévisible et changeant que la mer elle-même. Généralement, il est dépeint sous la forme d'un homme gigantesque et puissamment bâti, portant une couronne pointée en fer noir et vêtu d'habits barbares, comme son père. Mais il peut aussi apparaître sous la forme d'un tourbillon, ou d'une trombe d'eau, ou encore sous celle d'un gigantesque monstre marin.



Alignement : Neutre

Symboles : Le plus souvent, il est représenté par une vague stylisée, un symbole qu'il partage avec plusieurs divinités mineures des Eaux. Sa couronne à cinq pointes est aussi un symbole courant, comme l'est l'albatros stylisé. Ses Clercs portent des robes de couleur bleu-vert sombres, ou gris bleuté. Parfois elles sont bordées d'un motif de vague en bleu sur fond blanc.

Zone d'influence : Manann est vénéré dans les régions côtières, le long de toutes les côtes septentrionales du Vieux Monde. Il jouit d'une faveur toute particulière chez ceux dont la vie dépend de la mer : les marins, les pêcheurs. Pour tous ceux qui envisagent de prendre la mer, il est d'usage de se livrer à un petit sacrifice en hommage à Manann, en espérant une bonne traversée. Il est également vénéré par les Pirates de Sartosa et d'autres lieux qui le considèrent sous un aspect beaucoup plus guerrier et féroce, prompt à attaquer ceux qui pénètrent dans son domaine marin. Une rumeur affirme qu'il serait adoré par certains Elfes des Mers, qui le nommeraient Mathlann; toutefois, on ne leur connait pas de contact avec les adorateurs Humains du Dieu des Mers.



Temples : Presque tous les temples de Manann sont situés dans des villes côtières mais on en peut en trouver dans des ports plus éloignés de la côte, quand les bateaux de mer peuvent y accéder. C'est le cas de Moussillon et de Altdorf. Le temple principal de Manann est situé dans le quartier des docks de Marienbourg. Il est gigantesque et bien agencé et renferme une immense fortune accumulée à partir des offrandes de générations de marchands et de pêcheurs. Les temples de Manann tendent à une semi-autonomie mais tous restent tributaires de celui de Marienbourg.

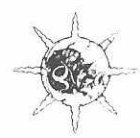
La forme et la taille des temples du Dieu des Mers varient considérablement de l'un à l'autre. Normalement, ils disposent tous de salles spacieuses capables d'accueillir de grands rassemblements de fidèles lors des cérémonies et des célébrations. En règle générale, ils abritent tous une statue de Manann, mais tous les autres détails varient énormément, généralement pour s'accorder au style d'architecture et de décoration des régions dans lesquelles ils sont installés.

En ce qui concerne les oratoires, la variété est aussi grande. Cela peut aller du petit édifice élaboré, jusqu'aux simples statues au coin de rues ou entre deux boutiques.

Amis et Ennemis : Le culte de Manann est en bons termes avec ceux de son père, Taal, de sa mère, Rhya et avec celui de Ulric, le frère de son père. Il n'entre que rarement en conflit avec les autres religions du Vieux Monde.

Jours Sacrés : Le principal jour sacré de la religion de Manann se situe à l'équinoxe de Printemps, moment qui marque le début de la saison des grands voyages. Les autres fêtes ont lieu au tournant du printemps et aux marées de mortes-eaux.

Conditions requises par le culte : Les adorateurs de Manann peuvent avoir n'importe quelles origines, il n'y a pas de conditions particulières pour se joindre au culte.



Commandements : La plupart des restrictions imposées aux fidèles de Manann ne sont que des versions formelles des superstitions courantes chez les marins. Siffler à bord d'un bateau, par exemple, est interdit, comme entamer un voyage le trentième jour du mois, ou tuer un albatros.

Utilisation de Sorts : Les clercs de Manann ont accès à toute la Magie Mineure et à la Magie Elémentaire.

Compétences : En addition des Compétences normalement accessibles aux Clercs et aux Initiés, les Prêtres de Manann gagnent la Natation au niveau Initié.
Les Clercs de Manann peuvent choisir l'*une* des Compétences suivantes à chaque niveau : Construction Navale, Manoeuvres Nautiques, Orientation, Pêche.

Epreuves : Les épreuves normalement imposées aux fervents de Manann consistent à entreprendre un long et/ou périlleux voyage tel que la traversée de la Mer des Griffes en hiver.

Grâces Divines : Les Compétences favorisées par Manann comprennent : Astronomie, Construction Navale, Manoeuvres Nautiques, Natation, Orientation.
Il n'y a pas de Test particulièrement favorisé par Manann. Cependant, les Tests de Risque entrepris lors d'un voyage en mer pourraient bénéficier d'un Bonus.

• MÓRR Dieu de la Mort •

Description : Mórr est le dieu de la Mort. Il règne sur le Monde d'En Bas. On le décrit généralement comme un homme grand au port aristocratique, indifférent et froid. Toutes les âmes des morts lui appartiennent et il s'assure qu'elles sont guidées en sécurité vers son royaume obscur. Il est aussi le dieu des Rêves tant il est vrai que le Pays des Rêves est proche du Royaume de la Mort. Il est capable d'inspirer de grands et terribles rêves et des illusions de même.

Alignement : Neutre

Symboles : Les plus courants de ses symboles sont le corbeau et le portique. Ses Clercs portent des robes capuchonnées très strictes et dépourvues de tout ornement ou symbole.

Zone d'influence : Le Culte de Mórr est répandu dans tout le Vieux Monde et il est plus vivace dans le sud. Ce n'est pas une divinité vénérée régulièrement par tous. Ce sont principalement les familles des morts qui lui adressent des prières et des sacrifices dans l'espoir que leurs défunts atteindront son royaume sans encombre et qu'ils y prospèreront. Il n'est que rarement vénéré sous son aspect de Dieu des Rêves, pourtant les Illusionnistes qui n'adorent pas Ranald le Trompeur se tournent parfois vers lui.

Temples : Les temples de Mórr sont toujours installés près, ou dans les lieux d'inhumations et, normalement, ils ne sont utilisés que lors des services funèbres. Il n'y a que très peu de contact entre les temples mais, une fois tous les dix ans, toute la prêtrise de Mórr est convoquée à Luccini, en Tilée. C'est à cette période que sont débattus les problèmes théologiques et que les doctrines sont édictées.

Les temples et les oratoires sont des édifices solidement bâtis qui se distinguent par leur large portail surmonté d'un linteau de pierre (l'ensemble constituant l'un des symboles de Mórr). En dépit du fait qu'ils ne sont pas fréquemment utilisés par la population, les portails des temples sont toujours ouverts, comme le sont les portes du Royaume de la Mort. L'intérieur des temples de Mórr est absolument vide ; tous les accessoires sont fournis par ceux qui utilisent les temples.

Les oratoires de Mórr se présentent toujours sous la forme d'un portique, constitué de deux pierres verticales et nues surmontées d'un linteau. Dans certains cas, l'un des piliers est en marbre et l'autre en basalte. Les adeptes de Mórr n'entretiennent généralement pas d'autels dans leurs foyers car on considère généralement que son symbole apporte la malchance lorsqu'il se trouve hors de son contexte funéraire.

Amis et Ennemis : Le culte de Mórr entretient des relations amicales avec toutes les autres religions du Vieux Monde, mais il n'a pas d'amis particulier. Ses principaux ennemis sont les Nécromants, qui empiètent sur le domaine de Mórr avec leurs enchantements, ainsi que le culte proscrit de Khaine, le frère de Mórr, qui exerce son influence sur le Meurtre. On peut rencontrer quelques ressentiments entre les Illusionnistes adeptes de Mórr et ceux qui vénèrent Ranald.

Jours Sacrés : Le culte de Mórr n'impose aucun jour sacré, le dieu n'est vénéré que lors de funérailles et d'événements similaires.

Conditions requises par le culte : La religion de Mórr ne requiert aucune condition particulière.

Commandements : Tous les Initiés et les Clercs de Mórr doivent se soumettre aux impératifs suivants :

* Ils doivent s'opposer aux Nécromants et aux adeptes de Khaine quel que soit l'endroit et le moment où ils les rencontrent.

* Ils ne peuvent jamais refuser de conduire un service funéraire si on leur demande de le faire.

* Ils ne doivent ni déranger, ni même entrer dans un site funéraire dûment placé sous la protection de Mórr.

* Ils ne doivent jamais amener un Mort-vivant à l'existence sauf s'ils y sont spécialement autorisés par Mórr (par un présage, un rêve ou une divination).

Utilisation de Sorts : Les prêtres de Mórr peuvent utiliser tous les sorts de Magie Mineure et les sorts de Magie Nécromantique. Comme précisé ci-dessus, ils doivent obtenir l'autorisation de Mórr pour utiliser les sorts qui amènent des Morts-vivants à l'existence. On ne connait aucun Clerc qui vénère Mórr sous son aspect de Dieu des Rêves.

Compétences : Les Initiés de Mórr reçoivent la Divination en plus des Compétences normalement accessibles aux Initiés. Les Clercs de Mórr peuvent choisir l'une des Compétences suivantes à chaque niveau :
Identification des Morts-vivants, Langue Hermétique : Magikane (Nécromantique), Vision Nocturne.
Au lieu d'acquérir l'une de ces Compétences, un Clerc peut dépenser 100 Points d'Expérience pour gagner un modificateur de +10% aux Tests de Contre-Magie contre la Magie Illusoire ; et seulement celle là. On ne peut acquérir ce bonus qu'une seule fois.

Epreuves : Généralement, les épreuves imposées par Mórr consistent à punir ceux qui empiètent sur son domaine. C'est ainsi qu'une personne subissant l'épreuve se verra souvent ordonner d'empêcher les travaux d'un Nécromant, ou de détruire un nid de Morts-vivants. Le MJ aura soin de bien juger la puissance de l'adversaire avant de soumettre un personnage à une telle épreuve. Pour un personnage passant du 3ᵉ au 4ᵉ niveau, la destruction de quelques Goules serait trop insignifiante, alors que l'on ne peut pas s'attendre à ce qu'un Initié de bas niveau affronte une Liche et survive.

Grâces Divines : Les Compétences en faveur chez Mórr sont : Conscience de la Magie, Identification des Morts-vivants, Vision Nocturne. Les Tests privilégiés sont Contagion, Peur, tous Poisons, Terreur, ainsi que les autres Tests destinés à contrer les attaques spéciales de n'importe quel Mort-vivant. En plus de ces Grâces, Mórr peut, occasionnellement, inspirer un rêve à un personnage, pour lui offrir un conseil ou une information. Il se peut également qu'il autorise un ami ou un parent défunt à apparaître au personnage, dans un rêve.





• MYRMIDIA Déesse de la Guerre •

Description : Myrmidia est la fille de Véréna et de Mórr. Elle est la divinité patronale des soldats et des stratèges. Là où Ulric règne sur la force des combats et sur la fureur des batailles, Myrmidia inspire l'art et la science de la guerre. On la représente généralement sous la forme d'une jeune femme grande et bien proportionnée, armée et équipée à la façon des soldats du sud du Vieux Monde. Parfois, elle prend la forme d'un aigle.

Alignement : Neutre.

Symboles : Le symbole de Myrmidia est constitué par une lance derrière un bouclier. Ce motif est arboré, sous forme de pendentif, par la majorité de ses adorateurs qui sont persuadés qu'il leur porte chance pendant les combats. Les Clercs de Myrmidia portent des capuchons de couleur bleue sur des robes blanches à liserés rouges. Le symbole est cousu à la hauteur du pectoral gauche, ou porté sous forme d'agrafe, comme fermeture du capuchon.

Zone d'influence : Myrmidia est plus populaire dans les régions du sud du Vieux Monde, tout spécialement en Tilée et en Estalie. Mais elle n'en est pas moins vénérée de toute part, dans le Vieux Monde, par les guerriers qui n'ont pas choisi d'adorer Ulric.

Temples : Le temple principal de Myrmidia est situé dans la cité Estalienne de Magritta qui était en première ligne lors des guerres Arabes. Tous les temples de Myrmidia du Vieux Monde dépendent de ce temple principal mais la dernière fois qu'il a usé de ses prérogatives, c'était lorsqu'il lança un appel au ralliement, à l'aube de la guerre contre l'Arabie. On trouve des temples de Myrmidia dans les citadelles de la plupart des cités de quelque importance en Estalie et en Tilée. On les trouve également dans les régions sud de Bretonnie et de l'Empire ainsi que dans tous les endroits où des mercenaires du sud sont employés.

Les temples de Myrmidia tendent à suivre le style architectural de Tilée et d'Estalie. Leurs toitures sont généralement en forme de dômes, ornés de flèches et abritent des salles carrées ou rectangulaires. Les façades et les extérieurs des temples sont généralement ornées de bas reliefs représentants des armes et des boucliers démesurés qui semblent accrochés sur les murs. Les oratoires peuvent prendre la forme de temples miniatures, ou de statues de la déesse, ou encore de sculptures isolées représentant un empilement d'armes, de boucliers et d'armures.

Amis et Ennemis : Le culte de Myrmidia entretient des relations amicales avec ceux de ses parents : Véréna, la déesse de la Sagesse ; Mórr, le dieu de la Mort ainsi qu'avec celui de sa soeur Shallya, déesse des Guérisons. Il existe une certaine antipathie entre les adorateurs de Myrmidia et ceux d'Ulric. Chez les adorateurs de Myrmidia, on pense que Ulric est une divinité barbare ; à l'inverse, chez les adorateurs d'Ulric on considère que Myrmidia est une divinité tout à fait inappropriée pour un guerrier digne de ce nom. Cette antipathie ne conduit que très rarement à des affrontements ouverts entre les représentants des deux cultes. On s'aperçoit que chacun tente de surpasser l'autre sur le champ de bataille, plutôt que de se battre entre eux. Les adorateurs de Myrmidia sont ouvertement hostiles à ceux de Ranald.

Jours Sacrés : Aucun jour sacré n'est fixé mais il est courant que les adorateurs de Myrmidia lui rendent hommage et lui adressent des sacrifices avant et après une bataille.

Conditions requises par le culte : Les Initiés et les Clercs de Myrmidia doivent avoir suivi au moins une Carrière militaire et il leur est imposé de continuer à servir pendant qu'ils sont Initiés.

Commandements : Les Initiés et les Clercs de Myrmidia doivent agir en accord avec les commandements suivants :

* Ne jamais tuer un ennemi qui s'est rendu.

* Ne jamais discuter un ordre donné par un supérieur militaire, sauf si cet ordre risque d'amener au non respect du commandement précédent.

Utilisation de Sorts : les Clercs de Myrmidia peuvent utiliser tous les sorts de Magie Mineure et de Magie de Bataille.

Compétences : Les Initiés et les Clercs de Myrmidia peuvent choisir l'une des Compétences suivantes chaque fois qu'ils progressent d'un niveau. Le choix est à la discrétion du personnage au prix normal de 100 Points d'Expérience. Les Compétences disponibles sont : Arme de Spécialisation (au choix du joueur), Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Esquive.

Epreuves : Les épreuves imposées sont toujours de nature militaire. Il peut s'agir de battre un champion ennemi en combat singulier, ou d'entraîner un groupe de paysans et de les mener à la défense de leur village.

Grâces Divines : Les Compétences favorisées par Myrmidia sont celles qui figurent ci-dessus. Les Tests favorisés sont Peur et Terreur. Une Grâce de Myrmidia peut aussi prendre la forme d'une augmentation de la capacité de Combat.

• RANALD Dieu des Voleurs et des Mystificateurs •

Description : Ranald est le mystificateur divin, un protecteur des joueurs et de tous les Filous. On le dépeint généralement sous la forme d'un Homme, un filou charmant dont les talents de persuasion, tout comme les talents de voleur, sont incomparables. Mais il peut aussi prendre l'apparence d'une corneille, d'une pie ou d'un chat noir. Ranald n'est pas un être maléfique, ni méchant, c'est plutôt un escroc malicieux dominé par son irrépressible sens de l'humour. On dit que son intérêt pour les vols est dicté par le plaisir qu'il éprouve à voir la déconfiture des marchands pompeux et suffisants, plutôt que par intérêt pour l'argent. Ranald exècre la violence sous toutes ses formes. Il ne s'associera jamais à un crime violent, à un meurtre, ou à des tortures. A ses yeux, le crime parfait est celui qui ne laisse pas de trace et que l'on ne découvre que des semaines ou des mois plus tard.

Ranald a quatre aspects : Le Rôdeur de la Nuit, patron des voleurs et autres marginaux; Le Trompeur, qui veille sur les Charlatans et les truqueurs et, implicitement, sur les Illusionnistes ; Le Joueur, patron du Jeu et de la Chance ; et le

Protecteur qui protège ses fervents des interventions officielles, de l'oppression et de la tyrannie.

Alignement : Neutre

Symboles : Le croisement de l'index et du majeur suggère une invocation à Ranald, une prière muette que l'on dit susceptible d'attirer la chance.

Pour des raisons évidentes, les Clercs de Ranald n'arborent ni costume distinctif, ni symbole sacré. Toutefois certains de ses prêtres font figurer un motif en forme de "X" répétitif dans la décoration de leurs habits. Ce motif est toujours soigneusement dissimulé parmi d'autres ornements et il est particulièrement difficile à repérer. Un Test d'Observation est nécessaire pour le repérer, mais les adorateurs de Ranald bénéficient d'un Bonus de 10%.

Un pendentif de métal façonné en forme de X est un porte bonheur couramment répandu dans le Vieux Monde. Il est souvent porté par des personnes qui n'appartiennent pas au culte de Ranald. Généralement, il n'éveille aucune suspicion, sauf dans les endroits où l'interdiction du culte de Ranald prend des allures de chasse aux sorcières. Mais, quel que soit le régime légal de l'endroit, il n'est que très rarement arboré car on admet généralement que l'effet du charme est réduit s'il est ouvertement montré.

Zone d'influence : Le culte de Ranald est présent dans toutes les régions du Vieux Monde, généralement dans les grandes villes et les grandes cités. Ses adorateurs se situent généralement au sein des Joueurs, des Filous et dans les classes inférieures.

Temples : Le culte de Ranald ignore l'organisation formelle des temples. De petits oratoires dédiés à Ranald - le Rôdeur de la Nuit se trouvent dans bon nombre de guildes de Voleurs. On peut trouver de petits oratoires publics dédiés à Ranald - Le Protecteur dans les quartiers fréquentés par les classes inférieures de nombreuses cités. Ils sont entretenus soit par toute la population, soit par des sortes de paroisses plus ou moins organisées, qui constituent des entités sociales, aussi bien que religieuses. Il n'y a généralement pas plus d'un oratoire par quartier. On le trouve, le plus souvent, dans une ruelle écartée, hors des lieux importants de passage. Chez les Illusionnistes adeptes de Ranald - le Trompeur, il est fréquent de construire un petit oratoire à l'intérieur même de sa maison. Les maisons de jeu possèdent souvent un oratoire de Ranald - le Joueur.

Les oratoires de Ranald ne sont jamais très élaborés et ils sont construits de façon à pouvoir être enlevés et cachés rapidement. Ils se présentent souvent sous la forme d'un simple banc protégé par une couverture ornée du symbole "X".

Amis et Ennemis : Le culte de Ranald a deux types d'ennemis : les autorités tout d'abord qui, souvent, interdisent le culte de Ranald et tous les hors-la-loi, Brigands et autres coupe-jarrets, qui se livrent à la violence. Ce sont ces derniers qui déshonorent la profession et qui attirent l'attention des autorités sur les endroits où ils se livrent à leurs activités. Des amis se comptent en grand nombre parmi toutes les professions marginales de type non-violentes, y compris les Bateleurs de tous poils.

Jours Sacrés : Le culte de Ranald n'a pas de date formelle ; tous les jours sont bons pour se livrer aux activités qui l'intéressent.

Conditions requises par le culte : Les personnages doivent avoir suivi l'une des Carrières de Filou avant de devenir Initié de Ranald et ils devront continuer à dépendre de cette Carrière pour assurer leur subsistance.
Avant d'accéder au Premier Niveau de Clerc, le personnage devra Achever l'une des Carrières de Filou qui figurent dans la liste des Débouchés de la Carrière de Filou qu'il suivait précédemment.
Avant d'Achever son 1er niveau de Clerc, il devra avoir Achevé une autre Carrière de Filou et ainsi de suite...
Ainsi le Cheminement professionnel ci-dessous, constitue -t-il un exemple typique : Tire-Laine ; Initié ; Cambrioleur ; Clerc Niveau 1 ; Rogneur de Monnaie ; Clerc Niveau 2 ; Faux-Monnayeur ; Clerc Niveau 3 ; Maître-Voleur ; Clerc Niveau 4.

De cette façon, sa relation avec Ranald s'accroit en même temps que ses capacités de Filou.

Commandements : Les Initiés doivent payer une dîme (10%), sur leurs gains acquis par le vol ou par le jeu, aux "temples" de Ranald. Le minimum étant de 10 Couronnes par mois.

* Il est strictement interdit d'informer les autorités. Aux yeux de Ranald, c'est le péché le plus abominable que l'on puisse commettre.

* L'usage de la violence est strictement prohibé sauf, en dernier recours, pour défendre sa propre vie. Ranald s'oppose totalement au vol à mains armées et au meurtre; ce sont ces actes qui salissent le renom des voleurs.

* Les armures de métal sont prohibées et la dague est la seule arme permise.

Aux plus hauts niveaux la "redevance" est augmentée de 5% et le minimum l'est de 5 Couronnes par niveau.
De plus, toutes les sessions de vol ou de jeu doivent, au minimum, rapporter un profit de 5 CO par niveau. Le non respect de ce commandement entraînera une Epreuve (voir ci-dessous) pour le personnage fautif.

Utilisation de Sorts : Les Clercs de Ranald peuvent utiliser les sorts de Magie Mineure suivants : Exorcisme, Feux Follets, Ouverture, Sons, Zone de Dissimulation, Zone de Silence. De plus tous les sorts de Magie Illusoire peuvent être utilisés aux niveaux appropriés.

Il existe deux sorts spéciaux dont seuls les Clercs de Ranald peuvent disposer :

Neutralisation d'une Alarme Magique

Niveau de sort :	1
Points de Magie :	3
Portée :	1 mètre
Durée :	voir ci-dessous
Composants :	Aucun

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle zone dans laquelle le sort Alarme Magique a été placé. Il rend l'Alarme Magique inactive pour un nombre de Tours (minutes) égal à la Volonté de l'Enchanteur.

Crochetage de Verrou Magique

Niveau de Sort :	1
Points de Magie :	4
Portée :	1 mètre
Durée :	voir ci-dessous
Composants :	Aucun

Ce sort peut être lancé sur toute fermeture ou verrou qui a bénéficié du sort Verrou Magique. Cela a pour effet de rendre ce dernier inactif pour un nombre de Tours égal à la Volonté de l'Enchanteur. Pendant toute la durée du Sort, le Crochetage de la serrure peut se faire normalement.





Compétences : Les adorateurs de Ranald n'ont accès à aucune Compétence spéciale autre que celles dont ils disposent en raison de leur double Carrière de Clerc et de Filou.

Epreuves : La nature précise des épreuves auxquelles sont soumis les adorateurs de Ranald varie suivant l'avatar de Ranald qu'ils vénèrent.

Les fervents du Rôdeur de la Nuit se verront certainement confier des missions en rapport avec le vol. Ils pourront être chargés de dérober quelque objet précieux, ou particulièrement bien gardé. Peut-être même s'agira-t-il de le voler et de le remettre en place ensuite, tout cela sans se faire remarquer. Autre épreuve typique : celle qui consiste à s'introduire dans les quartiers de la garde locale pour y déposer un quelconque objet ou signe, témoignant du passage.

Ceux qui vénèrent Ranald- Le Protecteur se verront confier des épreuves consistant à menacer l'autorité, compromettre un capitaine de la garde tatillon ou incorruptible, par exemple ; ou encore enlever un officiel et l'enfermer dans les prisons de la ville, etc.

Pour Ranald-Le Trompeur, l'épreuve consistera à réussir une escroquerie, généralement aux dépens d'un marchand ou d'un officiel. Il n'est pas nécessaire d'en tirer un profit tangible, la tromperie se suffit à elle même. Si un représentant officiel peut être ridiculisé, ce n'en est que mieux, mais il importe que la duperie ne soit pas mise à jour avant que le personnage éprouvé ne le décide.

Les épreuves imposées aux adorateurs de Ranald-Le Joueur seront toujours en rapport avec le jeu, ou avec la chance. Il peut s'agir - par exemple- de s'engager dans une partie indubitablement truquée et d'en ressortir la tête haute.

Grâces Divines : Parmi les Compétences favorisées par Ranald on peut citer : Chance, Course à Pied et Réflexes Eclairs.
Pour les Tests, ses faveurs se porteront plutôt sur : Bluff, Corruption, Crochetage, Dissimulation, Jeu, Recherche, Vol à la Tire.

• SHALLYA Déesse de la Guérison et de la Compassion •

Description : Shallya est la fille de Véréna et de Mórr. Elle règne sur la Guérison, la Compassion et la Miséricorde. Elle se présente, normalement, sous la forme d'une jolie jeune fille et de ses yeux jaillissent des larmes perpétuelles. Elle peut aussi prendre la forme d'une colombe blanche.

Alignement : Bon.

Symboles : La colombe est l'un de ses symboles, l'autre est un coeur d'où perle une goutte de sang. Ses prêtres qui, pour la plupart, sont des prêtresses, s'habillent de robes blanches, souvent capuchonnées. Une broderie en fil d'or représentant un coeur se porte à la hauteur du sein gauche.

Zone d'influence : Shallya est adorée, à travers le Vieux Monde, par des fidèles de toutes conditions. Chez les femmes, elle bénéficie d'une grande popularité car on lui attribue le pouvoir de prévenir les fausses couches et d'alléger les douleurs de l'enfantement.

Temples : Le plus important des temples de Shallya se trouve à Couronne. Il est bâti sur l'une des sources qui font la renommée de la ville. Il existe des temples et des oratoires dédiés à Shallya dans toutes les cités, toutes les villes et tous les villages du Vieux Monde. Chaque oratoire est, en théorie, tributaire du plus proche temple et ces temples sont eux-mêmes dépendants des temples principaux situés dans les capitales de chaque pays.
Les prêtresses supérieures de chacun de ces temples principaux s'unissent à la supérieure du temple de Couronne pour former un concile qui constitue la plus haute autorité du culte de Shallya.

Un temple de Shallya se compose généralement d'une cour avec, d'un côté, une grande salle - le temple proprement dit- qui abrite les assemblées de fidèles et, de l'autre, une rangée de deux ou trois chapelles. Une infirmerie occupe l'extrémité de la cour. Les oratoires sont de simples petites maisons carrées, généralement en pierre, dont la porte est ornée - en bas relief- du coeur de Shallya.

Amis et Ennemis : Le culte de Shallya est en termes amicaux avec la plupart des religions du Vieux Monde. Toutefois, on ne peut pas le considérer comme véritablement proche de celui d'Ulric, par trop guerrier. On a noté, occasionnellement, quelques frictions entre les adeptes de Shallya et ceux de Ranald. Selon la légende, Ranald aurait acquis son statut divin en trompant Shallya pour qu'elle lui confère le don d'immortalité.
Le culte de Shallya est paisible par nature et n'entreprend aucune action contre les cultes ennemis. Toutefois, un adepte de Shallya cherchera toujours à contrarier les desseins de la religion de Nurgle (Voir les *Divinités du Chaos*), dans tous les lieux ou il pourra la rencontrer.

Jours Sacrés : Aucun jour sacré n'est fixé mais, chez les Occidentaux, il est d'usage de faire une offrande à Shallya à chaque anniversaire.

Conditions requises par le culte : Aucun personnage ne pourra devenir un Initié de Shallya s'il a ôté la vie à un être Humain, même accidentellement.

Commandements : Tous les Initiés et les Clercs de Shallya doivent vivre en accord avec les commandements suivants :

* Ne jamais prendre une vie Humaine, même pour défendre sa propre vie. Ce commandement est levé en ce qui concerne les adeptes de Nurgle.

* Ne jamais prendre la vie d'une créature intelligente sauf pour se défendre.

* Des soins indispensables ne devront jamais être refusés à quiconque suppliera qu'on les lui accorde.

Les prêtres de Shallya ne peuvent en aucun cas porter d'armure, ni de bouclier et toute arme, à l'exception du bâton, leur est interdite.

Utilisation de Sorts : Les Clercs de Shallya peuvent utiliser les sorts suivants : Guérison des Blessures Graves, Guérison des Blessures Légères et tous les sorts d'Aura.
Ils peuvent également utiliser les sorts spéciaux :

Anti-Poisons
Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 4
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Composants : Aucun

Ce sort peut être lancé sur n'importe quel personnage, par contact. Il prend effet immédiatement, annulant les effets d'une Dose d'un quelconque poison (voir *Poisons*).

Traitement des Maladies
Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Composants : Aucun

Ce sort peut être lancé sur n'importe quel personnage, par contact. Si l'Incantation est réussie, le récipiendaire réalise un Test de Contagion avec un bonus égal à la Volonté de l'Enchanteur. Si ce Test réussit, la maladie est enrayée et la période de récupération commence immédiatement (voir *Maladies*).

Guérison des Folies
Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Composants : Aucun

Ce sort peut être lancé sur n'importe quel personnage, par Toucher. Si l'incantation est réussie, le récipiendaire réalise un Test de Contre-Magie. Si ce Test réussit, le sort n'a aucun effet. En cas d'échec du Test, le sort prend effet et le récipiendaire peut tenter un Test de Sang Froid dont la réussite indique la guérison immédiate d'un Trouble. (voir *Folies*).

Soins des Lésions
Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Composants : Aucun

Ce sort peut être lancé sur n'importe quel personnage, par contact. Le récipiendaire réalise un Test d' Endurance. Si ce Test réussit, une des parties du corps ayant été rendue inutilisable, par suite d'un Coup Critique est immédiatement remise en parfait état (voir **Section Combat** *Coups Critiques* et *Soins Médicaux*).
Note : ce sort ne peut pas régénérer un membre tranché ou arraché.

Compétences : En plus de la gamme de Compétences normalement disponible pour les Clercs et les Initiés, les prêtres de Shallya gagnent la Compétence Pathologie dès leur initiation. Les Clercs de Shallya peuvent choisir l'une des Compétences suivantes à chaque niveau : Chirurgie, Connaissance des Plantes, Immunité aux Maladies ou Traumatologie
Ces Compétences doivent être acquises avec des Points d'Expérience de la manière traditionnelle.

Epreuves : Les épreuves destinées aux adorateurs de Shallya concernent toujours les soins des malades. L'épreuve typique consiste à envoyer le personnage éprouvé dans une ville ou un village frappé par la peste pour y soigner la population jusqu'à ce que le fléau soit enrayé.

Grâces Divines : Shallya marque sa préférence pour les Compétences indiquées ci-dessus. Elle aide aussi les Tests de Contagion et de Poison.



• TAAL Dieu de la Nature et les Lieux Sauvages •

Description : Taal est le Dieu de la Nature, il dirige les forces de la nature qui échappent au contrôle des hommes. Il est la puissance du vent et de la pluie, la force qui dirige les chutes d'eaux, les rapides, les avalanches et les glissements de terrain. Il est le seigneur des bêtes et le maître des forêts et des montagnes. Toutes les régions sauvages du Vieux Monde sont sous son contrôle et il est en droit d'attendre des marques de respect de quiconque s'aventure dans ses domaines. On le représente généralement sous la forme d'un homme puissamment bâti aux longs cheveux, arborant, en guise de casque, le crâne d'un grand cerf. Mais on dit qu'il peut aussi prendre la forme d'un grand bison, ou celle d'un ours.

Alignement : Neutre

Symboles : en tant que Seigneur des Bêtes, son symbole est un crâne de cerf , ou la tête d'homme stylisée, ornée de bois de cerf. Dieu des Forces de la Nature, c'est une hache de pierre qui le symbolise ; celle que l'on dit capable de créer le tonnerre, les éclairs et les avalanches lorsqu'il en frappe le sommet des montagnes. Ses Clercs, le plus souvent, portent des robes aux couleurs de la Nature - gris, marron foncé, ou vert sombre - qu'ils décorent de symboles du dieu.

Zone d'influence : Le culte de Taal est principalement répandu dans les régions Nord et Est de l'Ancien Monde, spécialement dans l'Empire. La plupart de ses adorateurs sont parmi les forestiers et ceux qui dépendent du monde naturel (fermiers, chasseurs, trappeurs). Certains Elémentalistes sont aussi des adorateurs de Taal bien que ces croyances mettent l'accent sur l'importance de vivre en harmonie avec la nature, plutôt que de la contrôler magiquement.

Temples : La majeure partie des temples de Taal sont construits dans, ou en bordure, des endroits sauvages, indomptés. On ne connait aucun centre géographique à la religion de Taal. Chaque temple est plus ou moins indépendant et, généralement, ils n'ont que peu de contacts entre eux.



Les temples de Taal sont généralement circulaires, à base de pierre, sans mortier avec des toits coniques. Les plus anciens se trouvent dans le nord de l'Empire ; leurs toits, à colombages, sont couverts de chaume ou de paille. Les temples sont totalement vides à l'exception du foyer central, circulaire. Il n'y a ni statue, ni autel, ni siège, ni aucun autre équipement. Le foyer est bâti à même le sol de deux ou trois étages de pierres sèches qui forment les murs, il est parfois orné d'un crâne de bison, ou d'ours.

Les oratoires se présentent sous différentes formes depuis la version miniature d'un temple, jusqu'à certains sites ("clairières") sacrés qui ne sont pas sans rappeler les sites vénérés par les tenants de la Foi Antique. Beaucoup des lieux sacrés de Taal se distinguent par la présence d'un crâne de cerf, de bison ou d'ours, accroché au plus vieil arbre de l'endroit. En montagne, les oratoires se présentent souvent sous la forme d'un cairn surmonté du crâne de l'une des créatures précitées. Il est de coutume, pour tous les passants, d'ajouter une pierre au cairn en signe de respect.

Amis et Ennemis : Le culte de Taal est en excellents termes avec ceux de Ulric, son frère et de Manann, son fils. Il présente des dispositions assez neutres envers la plupart des autres cultes du Vieux Monde. Les rapports sont également amicaux entre les adorateurs de Taal et les Druides et les autres tenants de la Foi Antique qui vénèrent, à leur façon, Rhya, la femme de Taal. Taal est une divinité Humaine et il existe une certaine antipathie entre ses adorateurs et les Elfes. Toutefois, la haine la plus profonde est réservée aux Dieux du Chaos - ce sont eux qui sont responsables de la destruction de vastes régions sauvages. Les relations sont parfois tendues entre les adorateurs de Taal et les Elémentalistes qui ne le vénèrent pas ; cette situation est due au fait que ces derniers usent de la Magie pour contrôler la nature, au lieu de vivre en harmonie avec elle.

Jours Sacrés : La date principale de la religion de Taal est fixée à l'équinoxe de printemps qui marque la renaissance de la nature après l'hiver. Les jours sacrés de Ulric (voir plus loin) sont aussi des jours de fêtes - moins importants toutefois- pour le culte de Taal.

Conditions requises par le culte : Les adorateurs de Taal peuvent être de toutes origines non-urbaines. Taal est particulièrement vénéré par les Forestiers.

Commandements : La vie des Clercs et des Initiés de Taal doit être en accord avec les Commandements suivants :

* Ne jamais blesser un animal sauf pour se défendre, se nourrir, ou en vue d'un sacrifice.

* Taal exige, tous les mois lorsque la lune est absente, le sacrifice d'un animal capturé par le personnage qui offre le sacrifice.

* Tous les prêtres de Taal doivent passer les sept jours et les sept nuits qui suivent le solstice d'hiver seuls dans une région sauvage - forêt, montagne - en communiant avec la nature et en vivant de ce qu'ils peuvent capturer.

* Les Clercs de Taal ne peuvent endosser d'armure de métal, mais ils peuvent utiliser un bouclier ainsi que tous les types d'armes à l'exclusion des armes à feu et des explosifs.

Utilisation de Sorts : Les Clercs de Taal peuvent utiliser tous les sorts de Magie Mineure et de Magie Elémentaire ainsi que les sorts suivants :

Rafale de Vent :	Magie de Bataille 1er Niveau
Eclair :	Magie de Bataille Niveau 2
Brouillard Mystique :	Magie de Bataille Niveau 2
Forêts Illusoires :	Magie Illusoire Niveau 2

Comme à l'accoutumée, il est nécessaire que le Clerc ait atteint le niveau requis pour lancer chaque sort.

Compétences : En plus de la gamme normale de Compétences, les Initiés de Taal ont accès à Emprise sur les Animaux. Les Clercs de Taal peuvent échanger 100 Points d'Expérience contre un tirage dans la *Table des Compétences de Forestiers*, durant leur Carrière d'Initié et à chaque niveau de leur Carrière de Clerc. Si le personnage possède déjà la Compétence indiquée par le résultat des dés, le joueur peut relancer les dés jusqu'à ce qu'une nouvelle Compétence soit indiquée.

Epreuves : Les épreuves imposées par Taal sont normalement en rapport avec l'environnement naturel et les éléments, consistant à les défier pour survivre en harmonie avec eux. Les personnages éprouvés devront peut-être passer sept jours et sept nuits dans une forêt ou une région montagneuse, ou chasser un animal redoutable (ours, bison) avec, pour seules armes, les ressources de la nature. Il pourra s'agir de nettoyer une région infestée par des Gobelins pillards, ou d'autres monstres, en utilisant les ressources de *la Discrétion, du Travail du Bois, ou du Piégeage,* etc. Quelques unes des épreuves décrites dans le chapitre : *La Foi Antique* peuvent aussi convenir à des adorateurs de Taal en raison de ses liens avec Rhya.

Grâces Divines : Les Grâces de Taal interviennent dans les Compétences Acuité Auditive, Acuité Visuelle, Camouflage Rural, Chasse, Connaissance des Plantes, Déplacement Silencieux Rural, Emprise sur les Animaux, Natation, Orientation, Pêche, Piégeage, Pistage, Potamologie, Radiesthésie, Reconnaissance des Pièges; dans les Tests de Discrétion, de Dissimulation, d'Ecoute et d'Observation. Taal manifeste plus volontiers ses Grâces sous la forme d'une Compétence, ou du renforcement d'une Compétence déjà possédée par le personnage.

• ULRIC Dieu des Batailles, des Loups et de l'Hiver •

Description : Ulric est le dieu des Batailles et de la Destruction, le patron des Loups et l'Esprit de l'Hiver. On le décrit comme un guerrier massif, armuré dans le style des barbares qui habitaient l'Empire il y a plusieurs siècles. Il porte également une cape taillée dans la peau d'un gigantesque loup argenté. Ulric est un dieu distant, dur et impitoyable qui exige de ses adorateurs qu'ils se tiennent debout en toutes circonstances et qu'ils montrent leur foi dans

l'accomplissement martial. Il méprise la faiblesse, la couardise et la ruse. C'est pourquoi il attend de ses fidèles un choix systématique des actions les plus directes quels que soient les problèmes qu'ils doivent affronter.

Alignement : Neutre

Symboles : Le Symbole de Ulric est le Loup. Beaucoup de ses fidèles portent des médaillons à l'effigie de la tête de loup et ce dessin sert souvent d'ornement aux armes et aux armures. Certains adorateurs portent également des capes en peau de loup. Les Clercs de Ulric s'habillent de robes noires ornées de peaux de loups et arborent l'emblème de la tête de loup sur la poitrine.

Zone d'influence : Le culte de Ulric est particulièrement présent dans le nord de l'Empire mais on le rencontre dans les autres régions du Vieux Monde, spécialement chez les Guerriers.

Temples : Le temple principal de la religion d'Ulric se trouve à Middenheim mais on rencontre d'autres temples disséminés dans les régions Nord et Est de l'Empire.
Il y a beaucoup de chapelles et des oratoires partout dans le Vieux Monde, dans les casernements et les citadelles, mais ce n'est que dans le nord que la religion est formellement organisée.
Parfois des temples des villes et des cités de l'Empire payent leur tribut à Middenheim, mais tous les adorateurs d'Ulric doivent, au moins une fois dans leur vie, faire un pèlerinage au temple principal.

Les temples d'Ulric sont généralement de construction carrée avec, au centre, un dôme bordé de créneaux décoratifs. Ils sont toujours solidement construits, sans la moindre décoration extérieure à l'exception d'une tête de loup en relief qui surplombe l'entrée. Celle ci est généralement constituée d'un porche flanqué de deux piliers. L'intérieur est éclairé par de petites ouvertures pratiquées dans le toit et par un feu qui brûle en permanence dans un foyer circulaire. Derrière ce feu, contre le mur du fond, se trouve une statue d'Ulric, généralement assis et parfois flanqué de deux loups. Ces statues, normalement, sont au moins en grandeur nature. De pierre, généralement, elles peuvent être remplacées par des sculptures de bois dans les temples les plus anciens. Des bancs sont disposés le long des murs et des râteliers d'armes sont dressés à l'entrée, de part et d'autre de la porte. Les quartiers des prêtres se trouvent derrière le temple proprement dit ; on y accède par une porte qui s'ouvre dans le mur du fond.

Le grand temple de Middenheim est un vaste château. Son donjon constitue le temple principal ; il peut accueillir des milliers de fidèles à la fois. Il y a aussi de nombreux temples, plus petits et des chapelles individuelles qui rayonnent à partir du donjon. Les quartiers des prêtres, ainsi que toutes les salles communes, sont situés à l'étage supérieur. Tous les aménagements extérieurs sont destinés à assurer l'accueil et l'entraînement des pèlerins et des prêtres en visite.

Les oratoires dédiés à Ulric ne sont généralement que des versions miniatures des temples, avec une statue du dieu placée derrière une lampe ou un petit foyer. Ils sont entretenus par des gens spécialement chargés de ce travail ou par les passants.

Amis et Ennemis : Les adorateurs d'Ulric ont tendance à faire preuve d'une certaine austérité et d'une certaine retenue. Ils ne s'associent pas de très près avec les autres cultes. On peut résumer cela en disant qu'ils laissent les autres tranquilles et que les autres leur rendent la pareille. Ils entretiennent quelques relations amicales avec certains Druides, spécialement ceux dont l'esprit familier est le Loup. En raison de l'importance que revêtent, pour Ulric, l'action franche, la force et les prouesses au combat, il existe quelques frictions entre ses fervents et ceux de Ranald qui sont considérés comme des couards et des sournois. Toutefois, l'hostilité ouverte est assez rare, même si l'on raconte que les temples d'Ulric ont pris une part active dans la persécution du culte de Ranald, dans tous les endroits où ce dernier a été interdit.

Jours Sacrés : La religion de Ulric fête trois dates importantes dans l'année : l'équinoxe d'Automne, le solstice d'Hiver et l'équinoxe de Printemps qui marquent, respectivement, le début, le milieu et la fin de la saison froide qui est la sienne.
Autrefois, l'équinoxe de Printemps revêtait une importance plus grande car marquant le début des campagnes militaires mais cette date a, aujourd'hui, perdu sa prépondérance. Il est aussi d'usage, pour les dirigeants et les chefs militaires, de décréter un jour de fête en l'honneur d'Ulric, au début de chaque campagne ou manoeuvres militaires, ainsi que lors de l'inauguration d'un nouveau fort ou d'un nouveau château. Les festivités sont généralement marquées par des parades militaires, de gigantesques feux de joie et par une fête qui se prolonge tard dans la nuit.

Conditions requises par le culte : Les adorateurs d'Ulric doivent suivre une Carrière militaire ou, au moins, une Carrière qui les pousse à combattre. Les personnages devront avoir au moins suivi une Carrière de Guerrier avant d'être Initiés. Les Initiés et les Clercs devront continuer à gagner leur vie grâce à une Carrière militaire, jusqu'à ce que le Culte juge bon de les attacher à un temple.

Commandements : Tous les prêtres d'Ulric doivent se conformer aux Commandements suivants :

* Ne jamais refuser, ni même discuter, un ordre émanant d'une autorité supérieure, sauf dans le cas où l'obéissance entraînerait la violation d'un autre Commandement.

* Ne jamais refuser un défi franc au combat ou toute autre forme de lutte.

* Ne jamais recourir au mensonge, à la tricherie, ou à une quelconque autre forme de sournoiserie. Cela ne s'applique pas aux embuscades, ni à l'utilisation du camouflage.

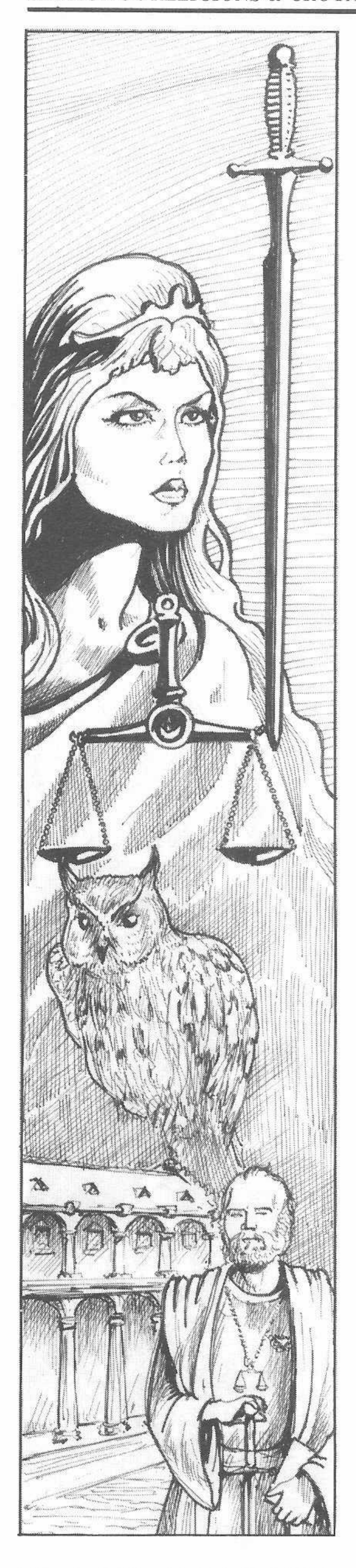
* La peau de loup ne pourra être utilisée comme vêtement que par la personne qui a elle-même tué le loup en utilisant exclusivement des armes fournies par la nature.

* Les armes à feu, explosifs, bombes incendiaires et arbalètes sont proscrits. Tous les autres types d'armes et d'armures sont autorisés.

* On ne doit jamais laisser s'éteindre les feux qui brûlent dans les oratoires et dans les temples. Il est dit que si cela arrivait, le prochain hiver durerait toute l'année.

Utilisation de Sorts : Les Clercs d'Ulric peuvent utiliser tous les sorts de Magie Mineure et de Magie de Bataille. Frénésie Magique et Haine Magique ne peuvent être lancés que sur des personnages qui sont volontaires et, même dans ce cas, ils doivent encore *échouer* à un Test de Contre-Magie avec un modificateur de -10%.





Compétences : En plus des Compétences normales, disponibles pour les Clercs et les Initiés, les prêtres d'Ulric peuvent acquérir l'une des Compétences suivantes à chaque niveau. Les personnages doivent choisir quelles Compétences ils veulent acquérir et s'en acquitter, comme d'habitude, avec des Points d'Expérience.
Ces Compétences sont : Désarmement, Esquive, Coups Puissants, Lutte, Violence Forcenée.
De plus, les personnages qui deviennent Clercs de Ulric reçoivent automatiquement -et sans avoir à dépenser de points d'Expérience- Emprise sur les Animaux qui, dans ce cas, ne s'applique qu'aux loups.

Epreuves : Les épreuves imposées par Ulric sont presque toujours de nature martiale. Le personnage peut se voir attribuer la tâche de tuer un monstre qui terrorise une région, ou de détruire un refuge de hors la loi. Le MJ peut autoriser un personnage chargé d'une mission difficile à se faire accompagner par un groupe d'associés volontaires.

Grâces Divines : Les Compétences favorisées par Ulric sont : Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Force Accrue, Lutte, Réflexes Eclairs, Résistance Accrue, Traumatologie, Violence Forcenée.
Pour les Tests ce sont : Force, Frénésie (pour lequel le modificateur sera négatif), Loyauté, Peur, Réaction, Terreur
D'autres Grâces peuvent se traduire par une amélioration temporaire de la Capacité de Combat.

• VÉRÉNA Déesse de l'Etude et de la Justice •

Description : Véréna est la déesse de la Sagesse, de la Raison et de la Justice. Son influence est particulièrement grande parmi les élèves et, d'une façon générale, tous ceux qui étudient. Dans son aspect de Déesse de la Justice, elle est plus sensible à l'équité qu'à la lettre de la loi ; elle s'oppose à la tyrannie et à l'oppression, autant qu'au crime. On la décrit généralement comme une grande femme, d'une beauté classique, digne et sérieuse dans ses manières. On dit aussi qu'elle emprunte parfois la forme d'une chouette ou celle d'un Humain, vénérable et sage de l'un ou l'autre sexe.

Alignement : Neutre

Symboles : Le symbole de Véréna est la chouette, emblème classique de la sagesse. Souvent, ses fidèles arborent le dessin d'une chouette, ou d'une tête de chouette en médaillon. Et c'est ce même motif qui orne les vêtements de ses Clercs et de ses Initiés. Les robes sont blanches, l'absence de couleur rappelant la neutralité et l'absence de partialité qui sont les préceptes de sa religion.

Les plateaux de la balance sont aussi utilisés pour symboliser Véréna dans son aspect de Déesse de la Justice ; ce symbole est parfois combiné à celui de la chouette. Une épée, pointée vers le bas représente l'arme qu'elle utilise pour redresser les injustices. C'est le symbole de son aspect le plus martial.

Zone d'influence : Véréna est vénérée dans tout le Vieux Monde, spécialement dans les villes universitaires comme Altdorf et Nuln, là où les plus grands temples ont été bâtis en son honneur. Elle a des temples plus petits dans la plupart des villes et des cités de quelque importance qu'elles soient, généralement dans les districts administratifs. Toutes les académies et les lieux d'enseignement disposent de chapelles ou d'oratoires qui lui sont dédiés. Des oratoires privés existent très souvent dans les demeures des magistrats, des diplomates et des lettrés et dans celles de nombreux magiciens.

Temples : Les temples de Véréna ne possèdent pas de hiérarchie rigide mais ils sont en contact constant, échangeant des nouvelles et des informations. Les prêtres et les prêtresses de Véréna sont reconnus comme arbitres et comme médiateurs en raison de leur réputation d'indéfectible neutralité et de leur crédibilité bien établie. Ils agissent souvent comme diplomates officieux lors des disputes entre les seigneurs et les nations. Quoique leurs interventions soient rarement mises en lumière, on sait qu'ils ont rempli des rôles-clés dans l'extinction de nombreux conflits potentiels.
Normalement, les temples ont des façades à colonnades et arborent le symbole en relief de la chouette au dessus de l'entrée. Leurs grandes salles intérieures sont éclairées par de petites fenêtres étroites percées haut dans les murs. Les salles sont généralement dominées par de grandes statues de pierre représentant Véréna assise sur un trône, un livre ouvert sur les genoux, une chouette perchée sur l'épaule avec une plume et un encrier sur l'accoudoir du trône. Un certain nombre de pièces s'ouvrent à partir de la salle principale. C'est là que sont installées, outre les appartements des prêtres, les bibliothèques pour lesquelles les temples de Véréna sont réputés. Chaque temple dispose d'au moins un salon où d'éventuelles négociations peuvent se dérouler sous les auspices de la déesse. Les prêtres ne refusent jamais d'assister à ces négociations et chacun peut être assuré que ce qui sera dit ou écrit lors de telles rencontres sera gardé secret par les prêtres.
les oratoires de Véréna tendent à être des répliques miniatures des temples. Un toit posé sur des colonnades abrite une petite statue de la déesse et les colonnes sont parfois reliées par des pans de murs à l'intérieur desquels sont gravés, en bas relief, des étagères couvertes de livres et de parchemins.

Amis et Ennemis : Le culte de Véréna se montre amical envers la plupart des autres religions du Vieux Monde mais il est toujours opposé aux tendances extrêmes et au fanatisme. Le culte de Ranald - Le Protecteur est généralement toléré, mais les autres aspects de cette divinité ne sont pas approuvés.

Jours Sacrés : La principale fête de Véréna se situe au premier jour de chaque année. C'est à ce moment que ses adorateurs communient dans la prière pour que l'année qui commence soit bénie par les lumières de la raison et dépourvue de fanatisme et d'injustice. Les premiers jours de chaque mois et de chaque semaine sont célébrés également mais de manière moins importante.

Conditions requises par le culte : Le Culte de Véréna n'impose pas de conditions d'entrée. La sagesse et la raison sont à la portée de quiconque les recherche.

Commandements : Les fidèles de Véréna doivent dire la vérité en toutes circonstances et ne jamais

être influencés par la peur ou les faveurs. Il est de leur devoir de transmettre toute nouvelle connaissance qu'ils acquièrent au plus proche des temples de leur religion. Toutefois, ils ne doivent en aucun cas divulguer des informations qui leur ont été transmises sous le sceau de la confidence.

Un Clerc de Véréna ne peut jamais refuser d'arbitrer une dispute ou d'agir comme médiateur si on le lui demande.

Les adorateurs de Véréna ne recourent au combat que lorsque la raison échoue, mais ils peuvent porter armures et épée si cela s'avère nécessaire. Les adorateurs de Véréna n'ont pas, notoirement, pris les armes depuis les dernières incursions du Chaos, il y a deux siècles.

Utilisation de Sorts : Les Clercs de Véréna peuvent utiliser tous les sorts de Magie Mineure et de Magie de Bataille à l'exception de ceux qui créent des Illusions et de ceux qui, d'une façon ou d'une autre, tendent à dissimuler la vérité. Les sorts prohibés sont : Feux Follets, Sons et Zone de Silence. En plus de ces sorts, les Clercs de Véréna ont accès au Sort de Magie Démonique de 3e niveau : Folie (qui ne devra être utilisé que contre quelqu'un qui aura, d'une manière ou d'une autre épuisé la patience de la déesse), au Sort d'Illusion de Niveau 2 : Dissipation d'Illusion et au Sort d'Illusion de Niveau 4 : Destruction des Illusions

Compétences : En plus des Compétences normalement accessibles aux Prêtres, les Initiés et les Clercs de Véréna peuvent choisir, à chaque niveau, une Compétence supplémentaire dans la liste suivante : toutes Compétences de Connaissances et d'Identification, Langages (n'importe laquelle de ces Compétences, y compris Linguistique, Langue Hermétique et Langage Secret), ainsi que Histoire, Législations et Potamologie. Les Compétences acquises doivent être payées en Points d'Expérience.

Epreuves : Les épreuves imposées par Véréna concerne généralement la découverte ou la préservation de connaissances, ou la prévention de conflits. Un personnage peut être, par exemple, envoyé à la recherche d'un livre légendaire perdu depuis longtemps, ou encore désigné comme médiateur entre deux partis. Au niveau d'un Initié ce sera peut-être une dispute entre deux fermiers au sujet d'un lopin de terre, mais aux niveaux supérieurs ce peut être des rivalités d'intérêts nationaux.

Grâces Divines : Véréna favorisera particulièrement les Compétences basées sur la connaissance ou la communication. Les Tests favorisés sont Estimation, Contre-Magie, Observation et Communication. D'autres Grâces peuvent se traduire par un accroissement temporaire de l'Intelligence ou de la Volonté.

• DIVINITES MINEURES •

Les Divinités Mineures du Vieux Monde comprennent les membres les moins importants du Panthéon du monde, les dieux dont les cultes ont été interdits et les déités patronales des nations, des cités, des corporations, etc. Trois de ces divinités sont abordées ici; d'autres détails figureront dans des publications ultérieures.

• KHAINE Seigneur du Meurtre •

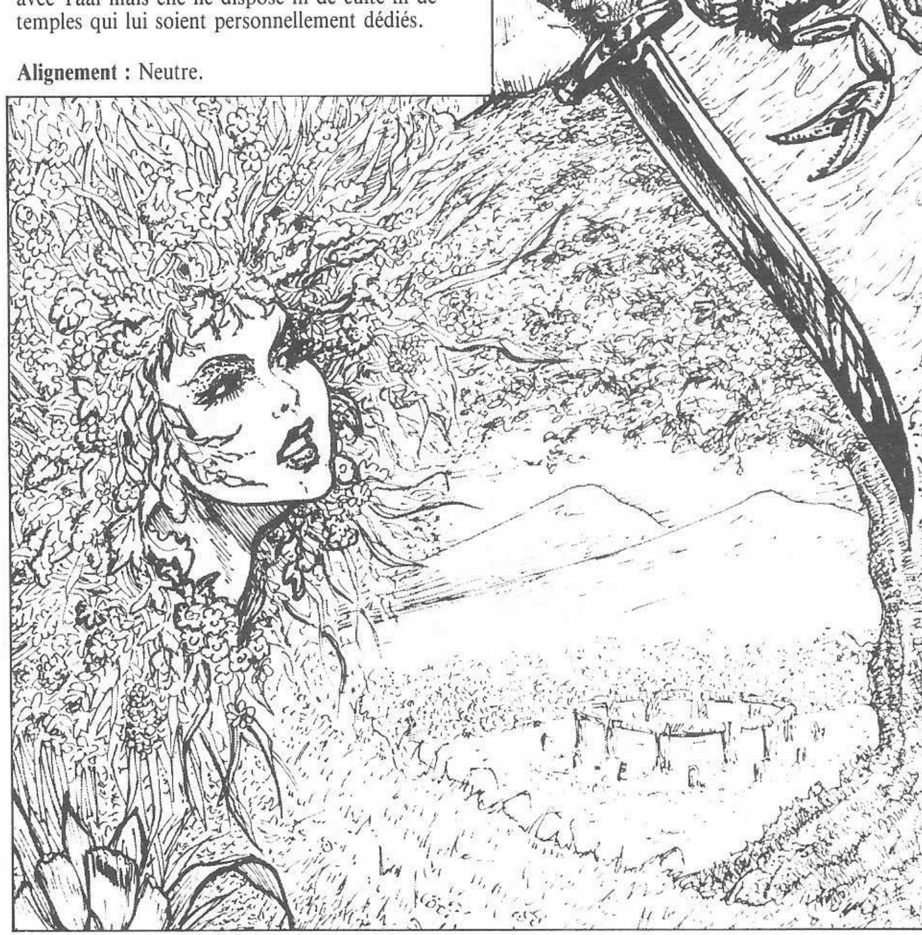
Description : Khaine est le redoutable Seigneur du Meurtre, le patron des Assassins et des Meurtriers. On le dit jaloux de l'empire de son frère, Mórr, sur la mort ; il lui volerait les âmes de ceux qui sont sacrifiés en son nom, afin de bâtir son propre royaume de ténèbres. On le décrit comme une grotesque créature, accroupie, dotée d'une gigantesque gueule menaçante armée de crocs et de quatre bras tenant, chacun, un poignard. Son culte est illégal dans tout le Vieux Monde et son nom n'est généralement cité que dans les malédictions. Des sectes secrètes sont actives dans les souterrains de beaucoup de grandes cités du Vieux Monde. Il existe des temples cachés dans lesquels des Humains sont sacrifiés au cours de rites obscurs.

Alignement : Est-il nécessaire de préciser que Khaine est un dieu du Mal? Ses adorateurs sont tous d'Alignement Mauvais. Il est vénéré par certains Brigands et autres coupe-jarrets, autant que par les assassins, ainsi que par ceux qui vivent de la mort et du meurtre.

• RHYA - La Déesse Mère •

Description : Rhya est la déesse-mère de la Foi Antique mais, dans la religion populaire du Vieux Monde, son influence a beaucoup décliné. Elle est l'épouse de Taal qui lui a emprunté beaucoup de ses attributs de divinité de la Terre et du monde naturel. Elle est parfois vénérée en conjonction avec Taal mais elle ne dispose ni de culte ni de temples qui lui soient personnellement dédiés.

Alignement : Neutre.



• SIGMAR HELDENHAMMER - Divinité Patronale de l'Empire •

Description : Sigmar est un roi qui régna jadis sur la région maintenant connue sous le nom d'Empire. C'est lui qui mena l'alliance des Humains et des Nains qui mit fin aux Guerres Gobelines. Vénéré pendant des siècles comme héros de l'Empire, il est adoré sous le titre de Divinité Patronale de la Famille Impériale et, par extension, de l'Empire lui même. Un grand temple lui a été dédié à proximité du palais impérial à Altdorf. Le culte de Sigmar est étroitement associé à la vie politique de l'Empire et son prêtre principal, le Grand Théogone, détient un grand pouvoir temporel, en même temps que religieux.

• LA FOI ANTIQUE •

Description : La Foi Antique est la religion que cultivent les Ovates et les Druides. Ses origines se perdent dans les mystères de la préhistoire; elle est considérablement plus vieille que le panthéon du Vieux Monde. La Foi Antique est très fortement liée à la nature et aux forces naturelles. Elle est étroitement associée à des sites antiques (tertres, cercles de pierres) dont la signification a été, depuis longtemps, oubliée par les autres.

Il n'y a pas de dieu majeur dans la Foi Antique. Toutefois, certains fervents se réfèrent parfois à une déesse qu'ils nomment La Mère et qui symbolise la Terre et la Fertilité de la Nature. Généralement, ils s'intéressent aux forces de la nature sur une plus petite échelle, aux énergies qui circulent au sein du monde naturel. Le concept de "Mère" ne semble pas devoir représenter une divinité au sens conventionnel du terme, mais plutôt une abstraction du monde naturel et des énergies manipulées par les Druides.

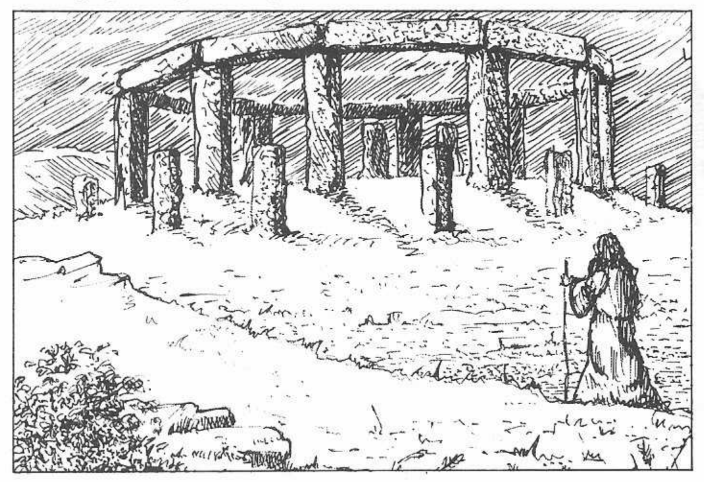
Alignement : Neutre.

Symboles : Il n'est pas de symbole au sens où l'entendent les autres religions du Vieux Monde ; toutefois, les cercles, spirales et disques gravés sont parfois associés aux sites sacrés.

Zone d'Influence : La Foi Antique existe dans toutes les régions du Vieux Monde, mais plus particulièrement dans le nord et l'ouest. Comme on peut s'y attendre, elle est plus forte dans les zones rurales, là où de grandes étendues de campagne naturelle existent toujours. Beaucoup de Forestiers sont des adeptes de la Foi Antique comme les Ovates et les Druides.

Temples : La Foi Antique est basée sur le monde naturel ; elle n'a donc pas de temples, ni d'oratoires formels. A la place, elle dispose de Clairières Sacrées qui ne sont rien d'autres que de petites clairières dans les profondeurs des forêts. Ce sont ces sites qui accueillent les rassemblements et les cérémonies. Aux yeux des profanes aucun signe ne caractérise ces endroits, mais un Ovate ou un Druide les reconnaîtra instantanément pour ce qu'ils sont. Les Elfes et les Forestiers peuvent les reconnaître aussi, mais au prix d'un Test d'Intelligence.

En ce qui concerne l'obtention de Grâces, les Clairières Sacrées ont les mêmes propriétés que les temples et les oratoires des autres religions. Plus encore, les Clairières ont la particularité de pouvoir, elles-mêmes, se protéger contre les créatures qui tenteraient de les profaner. Elles utilisent pour cela leur propres puissances magiques. Toute créature visée par ce pouvoir devra réussir un Test de Volonté ou s'enfuir, paniquée. Si un Druide est présent, la Clairière ne tentera pas de se protéger car c'est le devoir du Druide de le faire. Un manquement à cette règle entraînerait, pour le Druide, la perte d'un Point de Destin et il ne serait plus en mesure de lancer le moindre sort jusqu'à l'expiation de sa faute et une nouvelle consécration du site.



Les cercles de pierres sont également des sites sacrés de la Foi Antique. Ce sont les reliques de l'ère dans laquelle la Foi puise ses origines. Ils constituent une source d'énergie magique disponible pour ceux qui savent drainer leur pouvoir. Il est du devoir de tout Druide de protéger les cercles de pierres et de restaurer ceux qui sont endommagés. Un Druide négligeant ce devoir encourrait des ennuis identiques à ceux cités plus haut.



Amis et Ennemis : La plupart des autres religions tolèrent la Foi Antique en raison, principalement, des craintes qu'ils éprouvent face aux Druides et aux puissances naturelles qu'ils manipulent. Les relations sont plus étroites avec le culte de Taal grâce aux liens qui unissent ce dernier à Rhya, considérée comme une des formes de La Mère.

Jours sacrés : Les principales fêtes de la Foi Antique sont les solstices d'hiver et d'été, ainsi que les équinoxes d'automne et de printemps, dates qui marquent les passages des saisons. Des fêtes mineures marquent la nouvelle lune et la pleine lune.

Conditions requises : La seule conditions requise à l'entrée des Carrières druidiques est de figurer au nombre des Humains.

Familiers : Les personnages qui parviennent à progresser jusqu'au niveau de Druide reçoivent la vision d'un esprit-animal (un tirage dans la table des familiers, ci-dessous, en indiquera l'espèce) qui se manifeste à eux. L'animal deviendra alors le familier du personnage -son Totem- et il suivra le Druide partout. La présence d'un familier confère certains avantages qui scèlent le pacte qui le lie au Druide, mais aussi certaines restrictions qui viennent s'ajouter aux Commandements qui figurent plus loin.

Le familier n'est visible que du Druide auquel il est attaché et des personnages doués de la Compétence Conscience de la Magie qui, eux, ne le percevront que sous forme de silhouette vague.
Un familier apparait sous la forme d'un spécimen de l'espèce animale, de couleur blanche ou gris clair avec des yeux lumineux d'un ambre profond. Sa condition d'Esprit ne lui fait occuper aucun espace dans le monde physique, mais elle lui interdit d'affecter quoi que ce soit de cet univers. Il peut ainsi ignorer tous les obstacles matériels (portes, murs, etc.) et il ne peut être blessé que par la Magie. Il dispose des Caractéristiques normales de son espèce (voir **Bestiaire**) sauf en ce qui concerne son Intelligence qui est de 89. Un Druide dont le familier est tué - pour quelque raison que ce soit- perd immédiatement et définitivement 1D6 points de Blessures, 1 point d'Endurance et 1 point de Destin. Il doit commencer immédiatement une Carrière de Base de Forestier (déterminée aléatoirement) et il ne pourra plus jamais redevenir Prêtre Druidique.

Les familiers doivent être traités comme des PNJ et être donc joués par le MJ. Les joueurs imagineront sans doute de nombreuses tâches qui pourraient être assurées par un être invisible, sans substance et pratiquement invulnérable - spécialement dans le domaine de la reconnaissance- mais il importe de se souvenir que le familier ne s'éloigne jamais à plus de cinq mètres de son Druide. Le MJ devrait s'astreindre à jouer le familier avec sa personnalité animale et éviter ainsi qu'il soit considéré comme un objet manipulable à volonté. Ainsi un lapin-familier pourrait se montrer trop craintif pour aller seul devant, une loutre pourrait être incapable de faire une reconnaissance sérieusement et un chat pourrait même refuser complètement d'être utilisé comme un instrument par le Druide.

Table des Familiers

D100	Espèce	Compétences
01-05	Aigle	Acuité Visuelle, Dressage (Faucon)
06-15	Bison	Résistance Accrue, Force Accrue
16-20	Chat	Déplacement Silencieux (Rural), Réflexes Eclairs
21-25	Chauve-souris	Vision Nocturne, Acuité Auditive
26-30	Cheval	Course à Pied, Acuité Auditive
31-35	Chouette	Vision Nocturne, Déplacement Silencieux (Rural)
36-40	Corbeau	Acuité Visuelle, Divination
41-45	Ecureuil	Escalade, Acrobatie
46-50	Elan	Course à Pied, Acuité Auditive
51-55	Grenouille	Natation, Acrobatie
56-60	Hermine	Hypnotisme, Chasse
61-65	Lapin	Fuite, Esquive
66-70	Loup	Pistage, Chasse
71-75	Loutre	Natation, Esquive
76-80	Ours	Coups puissants, Force accrue
81-85	Rat	Immunité aux maladies, Violence Forcenée
86-90	Renard	Sens de la répartie, Reconnaissance de pièges
91-95	Sanglier	Violence Forcenée, Résistance Accrue
96-00	Vipère	Immunité aux Poisons, Hypnotisme

En plus de ces Compétences, le Druide est assuré d'obtenir des réactions amicales, ou au moins neutres, de tous les animaux de l'espèce de son familier.

Préceptes (Commandements) : Tous les Druides doivent respecter les Commandements suivants :

* Ne jamais blesser un animal sauf pour se défendre ou pour se nourrir.
* Ne jamais altérer un cercle de pierre, un menhir, ou un tumulus et empêcher, chaque fois que c'est possible, quiconque de le faire.
* Tous les prêtres druidiques (Ovates et Druides) doivent communier avec la nature au moins quatre fois par an : aux équinoxes et aux solstices.

Pour accomplir cette communion, ils doivent se retirer pendant 24 heures dans un environnement naturel qui correspond aux impératifs Temps/Lieux de leur familier. Tous les Druides doivent aussi communier avec la nature pendant 24 heures à chaque pleine lune.

En échange des avantages conférés par la présence de leur familier, les Druides doivent observer les règles suivantes :

* Ne jamais tuer ou blesser - ni laisser tuer ou blesser- un animal de l'espèce de son familier. Même pour se défendre.

Le Druide subit aussi des restrictions alimentaires correspondant à l'espèce de son familier. Si le familier est un herbivore (bison, élan, cheval, lapin, écureuil) le Druide se doit d'être strictement végétarien. Son régime alimentaire exclue toute viande ou produit animal. Si le familier est un prédateur (chauve souris, chat, aigle, grenouille, chouette, hermine, vipère) le Druide ne devra manger que de la viande et exclusivement de la viande d'animal tué par ses soins. Pour ceux qui possèdent un familier dont le régime alimentaire est basé sur le poisson (loutre) il faudra se contenter de consommer du poisson, eux aussi, mais ils ne seront pas forcés de le pêcher eux-même. Enfin si le familier fait partie de la famille des charognards ou des omnivores (ours, sanglier, renard, rat, corbeau, loup), le Druide ne subira aucune restriction alimentaire.

Finalement il y a des impératifs plus spécifiques qui dépendent de l'espèce du familier et qui figurent dans la table ci-dessous :

Animal	Armure	Bouclier	Armes	Temps/lieux
Aigle	Aucune	Non	contondantes	montagne
Bison	Toutes	Oui	projectiles	forêt
Chat	Aucune	Non	contondantes- 2-m	forêt ou montagne
Chauve souris	cuir	Non	2-m, armes à feu	nuit
Cheval	cuir	Oui	tranchantes-projectiles	découvert
Chouette	Aucune	Non	contondantes	nuit
Corbeau	Aucune	Non	contondantes	forêt, champ de bataille
Ecureuil	Aucune	Non	2-m	forêt
Elan	cuir	Oui	tranchantes, projectiles	forêt, découvert
Grenouille	Aucune	Non	2-m, armes à feu	eau
Hermine	cuir	Oui	2-m	forêt, souterrain
Lapin	Aucune	Non	2-m, armes à feu	nuit, souterrain
Loup	cuir	Oui	contondantes, projectiles	hors-ville
Loutre	Aucune	Non	2-m, armes à feu	eau
Ours	Toutes	Oui	projectiles	forêt, grotte
Rat	cuir	Oui	2-m	nuit, souterrain, ville
Renard	Aucune	Non	contondantes, 2-m	quelconque
Sanglier	Toutes	Oui	néant	montagne
Vipère	cuir	Non	2-m	hors ville

La colonne **Armure** indique le type d'Armure que le personnage est autorisé à porter.

La colonne **Bouclier** précise si le personnage est, ou non, autorisé à employer un bouclier.

La colonne **Armes** précise les types d'armes que le personnage N'est PAS autorisé à utiliser. 2-m signifie armes à deux mains.

La colonne **Temps/lieux** indique les endroits et/ou les périodes spécifiquement favorables au Druide accompagné d'un esprit familier. Il ne peut restaurer ses Points de Magie qu'après s'être livré à un rituel de dix minutes en respectant ces impératifs de temps et de lieux. Dès que cette condition est remplie, il regagne ses Points de Magie au rythme de 10% par heure.

Utilisation de Sorts : les Druides emploient des sorts de la même façon que les Clercs (voir *les Carrières de Prêtres*). Un Druide peut utiliser un mélange de Magie Mineure, de Magie de Bataille, de Magie Elémentaire et de Magie Druidique spécialisée. Le Druide ne peut pas tirer plus d'un des sorts à chaque niveau disponible, de la Magie Elémentaire et de la Magie de Bataille, mais il n'y a pas de restriction à son utilisation de la Magie Mineure.

Compétences : En plus des Compétences disponibles aux Ovates et aux Druides, les personnages gagneront certaines Compétences spéciales grâce à la présence de leur familier, ainsi que le montre la table du paragraphe Familiers. La première Compétence est acquise lorsque le personnage atteint le niveau 1 et la seconde lors du passage au niveau 2. Dans les deux cas ces Compétences sont gratuites et ne nécessitent pas de dépense de Points d'Expérience.

Epreuves : Il peut s'avérer nécessaire, pour un Ovate, de subir une épreuve avant de devenir Druide. Si c'est le cas, la nature du familier sera déterminée avant que l'épreuve soit accomplie, mais le personnage n'en aura pas connaissance. Le MJ devra faire le tirage secrètement dans la *Table des Familiers* et en noter l'espèce pour plus tard. Le personnage ne rencontrera son familier et n'obtiendra les bénéfices qui s'y attachent, qu'une fois l'épreuve terminée.

Les épreuves druidiques peuvent concerner la découverte -ou la re-consécration - de clairières sacrées, de cercles de pierres tombés dans l'oubli, désertés, ruinés ou annexés par un monstre. Un Druide qui recevra une chauve souris comme familier pourra se voir chargé de libérer une caverne d'un éboulement ou de la présence d'une créature ennemie de l'espèce de son futur compagnon. Avant la venue d'une loutre l'épreuve pourra consister dans la recherche, ou la restauration, d'un cours d'eau obstrué ou d'une chute d'eau tarie dans une zone sauvage ou peu accessible, etc.

Grâces : Parmi les Grâces les plus courantes, on trouve le tirage dans la *Table des Compétences des Forestiers*, l'utilisation unique d'un sort de Magie Druidique d'un niveau supérieur à celui que le personnage peut normalement lancer et ce, sans dépense de Points de Magie. Il est également possible que le Druide acquière la capacité de se transformer pour prendre la forme d'un représentant de l'espèce de son familier, de parler aux animaux de cette espèce, à volonté et sans dépense de Points de Magie. Il est possible également que la Grâce se manifeste par quelque capacité, offerte au Druide, que l'on rencontre normalement chez les spécimens de l'espèce du familier : vision de nuit, vol, etc.

Règles Spéciales : Les Tumulus - Tertres funéraires- constituent des sépultures traditionnelles des lointains ancêtres des Druides Il leur est formellement interdit d'y pénétrer ou de laisser quiconque le faire. La Magie Druidique est inopérante dans les Tumulus et le Druide qui troublerait le repos d'un occupant d'un tel monument perdrait, instantanément, tous ses Sorts Druidiques et toutes ses capacités de Druide ainsi que 1 Point de Destin et 1D6 Points de Blessures et ce, à titre définitif. Il devrait immédiatement entamer une Carrière - aléatoirement déterminée- de Forestier et il ne pourrait plus jamais prétendre à la Carrière druidique.

Il peut arriver que l'occupant d'un Tumulus n'ait pas pu accéder au repos. Il se manifeste alors sous forme Ethéré (voir le **Bestiaire** - *Morts Vivants*). Dans un tel cas, un Ovate ou un Druide peuvent être en mesure de permettre à l'âme tourmentée d'accéder au repos éternel. L'Ombre et le prêtre druidique doivent faire des Tests de Volonté (FM) une fois par Round. Chaque fois qu'un Test réussit, "l'adversaire" perd 1D10 Points de FM. Si l'Ombre peut être amenée à 0 FM, elle disparait, gagnant le repos éternel. Si c'est le prêtre qui est réduit à 0 FM il devient l'esclave dénué de toute pensée de l'Ombre jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

Les Points de Volonté (FM) perdus sont restaurés au rythme de 10 par heure de sommeil tranquille.

La Lycanthropie, cet état qui transforme un homme normal en une créature-garou, est fréquemment causée par la possession d'un être humain par un esprit animal que l'homme ne peut pas contrôler. Les Druides dont

l'esprit familier est de la même espèce que l'esprit-garou incriminé peuvent délivrer l'homme de sa malédiction. Ils doivent réussir un Test d'Intelligence et un Test de Volonté pour parvenir à contacter l'esprit-garou. Ils peuvent ensuite tenter de persuader l'esprit possessif de libérer sa victime, en usant de leur Sociabilité et de toute Compétence appropriée à la situation (Emprise sur les Animaux, etc.) exactement comme s'ils se trouvaient face à un PNJ ou un animal ordinaire.

Les Esprits-Garous ont les mêmes Caractéristiques que l'espèce animale (c'est à dire celles qu'ils ont lorsqu'ils sont sous forme de Créature-Garou). Si le Druide réussit, l'esprit-garou est soumis. Il n'est pas rejeté mais reste avec son hôte, en sommeil. Il y a 10% de chance que l'hôte reçoive chacune des Compétences qui figurent dans la *Table des Familiers* en regard de l'espèce animale concernée. Si l'ex-possédé devient un jour Druide, l'esprit - garou s'éveillera et deviendra son familier.

• DIVINITES NON HUMAINES •

Les races non-humaines du Vieux Monde ont leurs propres panthéons. Les détailler tous représente une tâche qui dépasse largement le cadre de cet ouvrage mais les principales divinités des Elfes, des Nains et des Halfelings sont présentées ici. D'autres informations sur les dieux non-humains paraîtront dans des publications ultérieures.

• GRUNGNI Dieu Nain de la Mine •

Description : Grungni est la principale divinité du panthéon des Nains. Selon la légende des Nains, c'est lui qui mena la race loin des périls sans cesse accrus du monde extérieur, jusqu'à la sécurité du coeur de la terre. Il fut ensuite déifié en tant que Dieu des Mines et des Lieux Souterrains. On le représente généralement sous la forme d'un Nain mâle, entièrement vêtu de cotte de mailles et dont la barbe, séparée en plusieurs mèches, atteint presque les pieds. On dit qu'il peut se fondre, magiquement, dans tout objet fait de pierre ou de métal.

Alignement : Neutre

Symboles : Son principal symbole est la pioche, l'instrument magique qui a ouvert les portes du monde souterrain à toute la race des Nains. On utilise parfois, pour le représenter symboliquement, un dessin stylisé de sa tête casquée prolongée de sa longue barbe fourchue. Les Clercs de Grungni s'habillent de gris sombre et portent la broderie d'une pioche en travers de la poitrine.

Zone d'Influence : Grungni est vénéré par les Nains en toutes régions du Vieux Monde.

Temples : Toutes les citadelles des Nains possèdent un temple dédié à Grungni. Dans la plupart des cas, il affecte la forme d'une chapelle ou, simplement, il est symbolisé par la statue du dieu, à la place d'honneur de la principale salle de la citadelle, là où toute la population s'assemble pour lui rendre Grâce.

Amis et Ennemis : Grungni est en termes amicaux avec toutes les autres divinités du panthéon Nain et il n'a que peu à faire avec ceux des autres races. Il réserve son hostilité aux ennemis naturels de la race des Nains.

Jours Sacrés : Des fêtes mineures lui sont consacrées tous les dix jours, une fête plus importante se tient tous les cent jours.

Conditions requises par le culte : Le culte de Grungni est ouvert à tous les Nains adultes.

Commandements : Tous les Initiés et les Clercs de Grungni doivent se conformer aux préceptes suivants :

* Ne jamais laisser la structure d'un tunnel ou d'une chambre souterraine devenir dangereuse.

* Ne jamais se rendre à des Gobelins ou à des races apparentées.

Les adorateurs de Grungni considèrent comme un serment, le devoir de reconquérir les citadelles prises par des Gobelins chaque fois que cela est possible

Dans certaines régions, spécialement au nord est de l'Empire, le culte de Grungni s'est voué à la destruction des Nains qui se sont rangés dans le camp du Chaos. Dans ce cas, les Clercs de Grungni prêtent serment de ne jamais laisser un Nain du Chaos en vie, même si cela signifie qu'ils doivent se sacrifier pour cela.

Utilisation de Sorts : Les Clercs de Grungni peuvent utiliser la Magie de Bataille ainsi que les sorts de Magie Elémentaire suivants :
Assaut de Pierres, Conjuration d'Elémentaux (de Terre seulement), Conjuration d'un Elémental (de Terre seulement), Destruction des Murs, Effondrement, Evocation d'un Elémental (de Terre seulement), Sables Mouvants, Tempête de Poussière, Tunnel, Zone de Dissimulation.

Compétences : Les adorateurs de Grungni n'ont pas accès à d'autres Compétences que celles qui figurent dans la Carrière correspondante. Toutefois, les Clercs peuvent acquérir la Compétence en Exploitation Minière deux fois, ce qui en double l'effet. Ils peuvent le faire à n'importe quel stade de leur Carrière mais ils doivent, pour cela, dépenser des Points d'Expérience de la façon habituelle.

Epreuves : Les épreuves imposées par Grungni concernent le plus souvent la destruction d'un foyer de Gobelinoïdes installé dans une citadelle Naine perdue. Il peut aussi s'agir d'étendre une citadelle existante pour trouver de nouveaux minerais, ou des eaux souterraines inconnues, ou encore de tailler un oratoire ou une nouvelle chambre souterraine.

Grâces Divines : Les Compétences favorisées par Grungni sont : Radiesthésie, Technologie, Exploitation Minière et Travail de la Pierre. Les Tests sont : Construction, Observation et Recherche.

• LIADRIEL Divinité Elfe du Chant et du Vin •

Description : Liadriel, divinité principale du panthéon des Elfes des Bois, règne sur la musique, la poésie, la danse et le vin. Il/Elle apparaît sous la forme androgyne d'un/d'une Elfe à la beauté inégalable, les lèvres marquées d'un léger sourire. Liadriel porte toujours un luth et une outre de vin.

Alignement : Bon

Symboles : Ses symboles sont le luth et l'outre de vin; une coupe est souvent utilisée comme symbole. Ses prêtres s'habillent de robes vertes, capuchonnées et richement brodées, de fils d'or, de divers symboles : feuilles de vigne, instruments de musique, fruits, etc.

Zone d'influence : Tous les Elfes des Bois du Vieux Monde le/la vénèrent, ainsi que certains ménestrels humains. On l'identifie parfois, chez les Humains, à diverses divinités mineures du Vin et des Arts.

Temples : Ni temples, ni oratoires. Ces concepts sont étrangers à la mentalité des Elfes.

Amis et Ennemis : Les adorateurs de Liadriel sont en bons termes avec le reste du panthéon des Elfes des Bois; leur hostilité est dirigée vers les ennemis de la race Elfe.

Jours Sacrés : Il n'existe pas de fêtes fixes. Liadriel est adoré/ée chaque fois que les Elfes chantent ou boivent, ce qui est fréquent. De grandes fêtes se déroulent, la nuit de la pleine lune, en l'honneur de Liadriel mais il n'est pas facile de déterminer si ce sont des jours sacrés, au sens où on l'entend généralement, ou des fêtes normales qui donnent l'occasion de vénérer Liadriel.

Conditions requises par le culte : Le culte de Liadriel est ouvert à tous les Elfes des Bois adultes.

Commandements : Là encore on ne peut parler de commandements ou de restrictions car, s'agissant du comportement de chacun, la restriction à la liberté de comportement est un concept étranger à la psychologie des Elfes. Toutefois, le MJ notera que Liadriel pourrait être offensé/ée par des actes qui pourraient porter préjudice à la race Elfique ; comme la destruction de forêts, ou la révélation de la position de colonies Elfes à des étrangers à la race.

Utilisation de Sorts : Les Clercs de Liadriel peuvent utiliser la Magie Mineure et les sorts de la Magie Illusoire.

Compétences : Les Clercs de Liadriel peuvent acquérir l'une des Compétences ci-dessous, à chaque niveau (ces Compétences doivent être réglés par la dépense habituelle de Points d'Expérience) : Chant, Charisme, Danse, Endurance à l'Alcool, Hypnotisme, Musique, Séduction.

Epreuves : Liadriel n'impose pas d'épreuve à ses adorateurs comme le font d'autres divinités. Lorsque la mention Epreuve apparaît dans la Table d'Avancement des Clercs, il faut accumuler 100 autres Points d'Expérience et tenter de nouveau. Cela en gardant à l'esprit que la divinité observe ses actes pendant toute cette période et prendra son comportement en compte pour décider d'accorder ou non l'avancement au niveau supérieur.

Grâces Divines : Les Compétences favorisées par Liadriel sont : Chant, Charisme, Danse, Endurance à l'Alcool, Hypnotisme, Musique et Séduction. Il n'y a pas de Tests favorisés. Toutefois Liadriel peut accorder une Grâce sous la forme d'une augmentation de la Sociabilité.

• ESMERALDA Déesse Halfeling du Foyer et des Fourneaux •

Description : Esméralda est à la tête du panthéon des Halfelings. Elle règne sur le Fourneau et le Foyer et l'on dit que c'est elle qui conféra aux Halfelings le don de la Cuisine. On la dépeint couramment comme une sorte de matrone Halfeling dodue, au tablier couvert de farine et au sourire perpétuel.

Alignement : Neutre

Symboles : Le symbole d'Esméralda est un triangle surmontant une ligne horizontale qui représente à la fois le foyer et la flamme montant du fourneau. Ses Clercs portent des tabliers de cérémonie brodés de ce symbole.

Zone d'influence : Les Halfelings la vénèrent dans tout le Vieux Monde, plus particulièrement encore les Halfelings qui ont quitté leur région d'origine pour prendre en charge les cuisines d'employeurs Humains.

Temples : Esméralda n'a pas de temples ni d'oratoires comme les autres dieux, mais on la vénère dans toutes les cuisines où œuvrent des Halfelings. Il est courant de placer une statuette la représentant dans un endroit surélevé de la cuisine, sur la cheminée par exemple, afin que, de là, elle puisse surveiller tout le travail de la cuisine et garantir que les mets ne se gâteront pas.

Amis et Ennemis : Esméralda est en bon termes avec tous les autres membres du panthéon Halfeling et avec le monde en général. Ses seuls ennemis sont les ennemis naturels de la race des Halfelings.

Jours Sacrés : La fête principale d'Esméralda est célébrée au cours de la semaine des Tartes, sept jours de festivités qui se placent juste après la récolte des fruits. Tout ce temps est consacré à la fabrication - et à la consommation- de tartes, puddings, gâteaux et confitures. Il est très difficile de persuader un Halfeling de faire autre chose pendant cette période.

Conditions requises par le culte : Le culte admet tous les Halfelings adultes.

Commandements : Tous les prêtres d'Esméralda doivent se conformer aux Commandements suivants :

* Ne jamais refuser de nourriture à celui qui a faim.
* Ne jamais utiliser des ustensiles de cuisine pour autre chose que la cuisine.
* Ne jamais couper son vin.
* Ne jamais faire moins de trois copieux repas par jour.
* Ne jamais faire d'effort après un repas.
* Ne jamais laisser sans surveillance quelque chose qui est en train de cuire.

Utilisation de Sorts : Les Clercs d'Esméralda ont la possibilité d'utiliser tous les sorts de Magie Mineure, tous ceux de niveaux 1 et 2 de Magie Elémentaire et tous les sorts de Magie de Bataille de types "Zone" ou "Aura". Pour défendre leurs foyers, ils sont autorisés à utiliser tous les autres sorts de Magie de Bataille.

Compétences : En plus des sorts qui leurs sont normalement accessibles en tant que prêtres, les adorateurs d'Esméralda gagnent un bonus qui double les effets de leur Compétence Cuisine, dès le stade d'Initié.

Epreuves : Les épreuves imposées par Esméralda consistent généralement à réaliser de haut faits en matière de cuisine comme, par exemple, préparer un banquet à partir d'ingrédients simples et ordinaires, ou encore obtenir des ingrédients exotiques pour la préparation d'un plat (des feuilles d'une plante ne poussant que sur les pentes les plus élevées d'une montagne lointaine, par exemple).



Grâces Divines : Les Compétences favorisées par Esméralda sont : Connaissance des Plantes, Cuisine et Fermentation. Il n'y a pas de Tests favorisés.

• LES DIEUX DU CHAOS •

La vénération des Dieux du Chaos est interdite dans tout le Vieux Monde; pourtant, leur influence et celle de leurs adorateurs se fait ressentir dans maints endroits.
Quelques notes figurent ici au sujet de trois de ces divinités chaotiques ; le futur supplément "les Royaumes du Chaos" fournira de plus amples détails.

• KHORNE •

Khorne est le Dieu Sanglant, la féroce et meurtrière divinité du Chaos. Son grand trône de cuivre est posé au sommet d'une montagne d'ossements ; les restes de ses adorateurs qui ont péri à la bataille. Il est obsédé par la mort et le sang. Il est la force qui anime les grandes armées du Chaos qui se déchaînent aux limites du Monde Connu.

• NURGLE •

Nurgle est le dieu de la pestilence et de la pourriture, voué à répandre la maladie et la putréfaction. Beaucoup de ses adorateurs sont atteints d'une maladie fatale et contagieuse connue sous le nom de Peste de Nurgle qui provoque la dégénérescence jusqu'à ce que le malade ne fasse plus qu'un avec le dieu. (voir *Le Contrat de Oldenhaller*)

• MALAL •

Malal est un Dieu du Chaos renégat qui s'est retourné contre les autres et se voue à leur destruction. Ses adorateurs - souvent surnommés les Maudits- recherchent et détruisent les autres adorateurs des Dieux du Chaos, partout où ils peuvent les trouver.

• LES DIEUX DE L'ORDRE •

Les dieux de l'Ordre sont venus à l'existence en même temps que les Dieux du Chaos. Ils se dédient à leur propre idéal de permanence et de stabilité. Si ils parvenaient à bannir les Dieux du Chaos et à établir leur domination sur le monde, plus rien ne changerait plus jamais, tout progrès, tout développement cesserait. Les Dieux de l'Ordre sont adorés par quelques individus dans le Vieux Monde. Bien que leurs cultes ne soient pas interdits, ils ne sont pas particulièrement populaires. Les Occidentaux préfèrent de beaucoup leurs propres divinités, plus équilibrées.

• ILLUMINAS •

Illuminas est le maître de la lumière, une source éternelle et constante d'une pure lumière dont on dit qu'elle immobilise tout ce qu'elle touche, le rendant immobile et inchangeant. Il est peut-être le moins populaire des Dieux de l'Ordre principalement parce que la somme de concepts impliqués par son adoration se situent bien au delà de la compréhension Humaine.

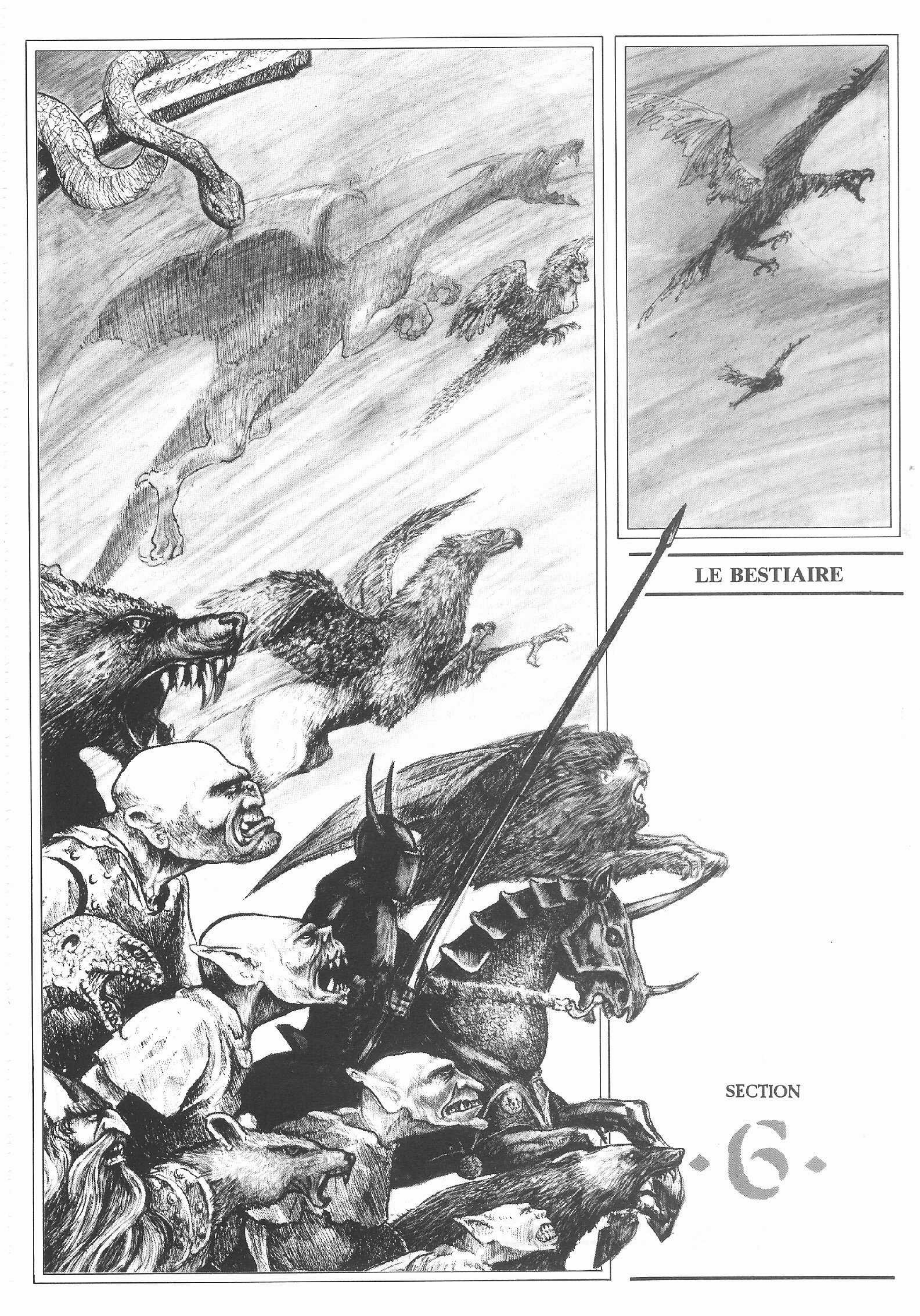
• ARIANKA •

Dans un lointain passé, Arianka a été battue et emprisonnée par un dieu du Chaos dont on a perdu le nom. Il est dit qu'elle repose dans un cercueil de cristal, quelque part dans le Vieux Monde. De nombreux lieux ont déclaré avoir découvert le cercueil au fil des siècles. Le plus récent, si l'on en croit la rumeur, serait Praag (voir *le Guide du Monde - Kislev*) On dit aussi qu'elle ne pourra être libérée de son cercueil que par des clefs de cristal dont la cachette n'a jamais été découverte. On ne sait s'il existe une clef ou plusieurs, ni si elles sont cachées ensemble ou séparément.

• SOLKAN •

Solkan est le Maître de la Vengeance, un dieu féroce qui apporte la vengeance des Dieux de l'Ordre à ceux qui les ont offensés. Il est le plus populaire des Dieux de l'Ordre, beaucoup de Répurgateurs le vénèrent. Ses adorateurs sont considérés avec une certaine peur et une certaine méfiance par la grande majorité des Occidentaux inquiets du fanatisme et de l'absolutisme qui accompagne son culte.

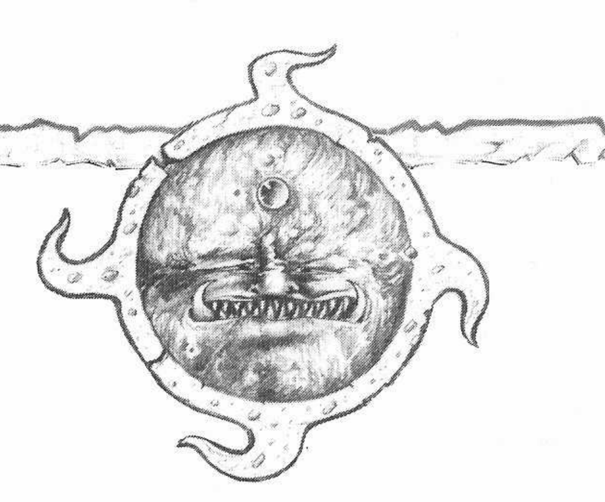




LE BESTIAIRE

SECTION

·6·



LE BESTIAIRE

ette section du livre fournit des détails, des informations générales et les Profils de quelques unes des créatures qui arpentent le Vieux Monde et qui sont partie intégrante du jeu. La liste n'a pas la prétention d'être exhaustive et les descriptions sont loin d'être immuables ; Les Maîtres de Jeu qui veulent créer leurs propres monstres pourraient prendre celle-ci en exemple et inventer toutes les monstruosités nouvelles et intéressantes qu'ils désirent.

Les différentes créatures sont classées en 6 catégories :
Les Humanoïdes
Les Animaux et les monstres
Les Mort-vivants
Les Mort-vivants éthérés
Les Elémentaux
Les Démons

Les Humanoïdes : Ils comprennent la majorité des monstres intelligents, aussi bien que les personnages, les Suivants, etc. Puisqu'ils se comportent - généralement - de manière comparable aux humains, ces créatures sont les plus faciles à faire jouer et elles agissent, généralement, de façon rationnelle.

Les Animaux et les monstres : Ils comprennent une sélection représentative de beaucoup de variétés de créatures ordinaires et fantastiques qui peuplent le Vieux Monde - des Amibes aux Scorpions. La plupart de ces créatures ont au moins un niveau d'intelligence animal et leur principale motivation est habituellement la nourriture.

Les Mort-vivants : Ils comprennent à la fois les cadavres animés (Zombies et Squelettes) et des créatures plus puissantes, soutenues par des énergies extra-planaires ; soit directement, soit par l'intermédiaire de Nécromants et autres monstres mauvais utilisant la Magie.

Les Mort-vivants éthérés : Ce sont des monstres dépourvus d'existence matérielle. Ils peuvent être vus dans ce monde mais ne sont pas partie intégrante de celui-ci . Généralement, ils n'existent seulement que comme apparitions ou pure énergie. Les MJ devront essayer de les présenter comme les images incertaines et fantomatiques qu'ils sont, quelquefois prenant de la consistance, d'autres fois simples ombres ou lumières blafardes.

Les Elémentaux : Ce sont les manifestations des forces naturelles, inhérentes aux 4 éléments de la Terre, de l'Eau, de l'Air et du Feu. Ils peuvent prendre des formes diverses, souvent en fonction des circonstances de leurs manifestations. Comme la plupart des Elémentaux sont Evoqués par des Sorciers Elémentalistes ou des Druides, ils se manifestent habituellement sous la forme d'Humanoïde.

Les Démons : Ce sont les servants des nombreuses divinités du Mal et ils n'appartiennent pas au monde matériel. L'apparition d'une de ces créatures est habituellement le résultat, soit d'un ordre direct de la divinité qu'ils servent, soit d'une puissante évocation magique venant d'un personnage du monde matériel. Les Démons ne peuvent jamais être tués- au lieu de cela ils sont forcés de retourner dans leur Plan d'origine où ils soignent lentement leurs blessures tout en préparant leur vengeance...

• CORRESPONDANCE AVEC LES REGLES DE WARHAMMER BATTLE •

Les habitués des règles de **Warhammer Battle** sont déjà familiarisés avec la plupart des monstres traités ici et, dans la mesure du possible, les détails de chacune des créatures sont fondamentalement les mêmes. Dans certains cas, il a été nécessaire d'effectuer des modifications mineures et des rectifications de règles pour permettre la mise en place du système de combat plus détaillé du Jeu de rôle. Partout où il était approprié de le faire, des informations supplémentaires ont été fournies. Les détails donnés dans le Profil Type de chaque créature constituent seulement une moyenne. Les MJ qui préféreront des monstres moins "uniformes" pourront utiliser les variations données dans les tables ci-dessous qui pourront être également utilisées par les Joueurs des règles "**Battle**" du jeu qui veulent convertir leurs propres créatures :

Mouvement (M-) : Cette caractéristique reste inchangée par rapport aux règles "**Battle**".

Capacité de Combat (CC) et *Capacité de Tir* (CT) : Elles passent d'une échelle de 1-10 à 1-100.

Capacité de Combat WH Battle	WH Jeu de rôle Moyenne	Variation
1	17	(13+1D8)
2	25	(21+1D8)
3	33	(29+1D8)
4	41	(37+1D8)
5	49	(45+1D8)
6	57	(53+1D8)
7	65	(61+1D8)
8	73	(69+1D8)
9	81	(77+1D8)
10	90	(85+1D10)

Capacité de Tir	Moyenne	Variation
1	9	(6+1D6)
2	17	(13 +1D8)
3	25	(21 +1D8)
4	34	(30 +1D8)
5	43	(39 +1D8)
6	52	(48 +1D8)
7	62	(57+1D10)
8	72	(67+1D10)
9	83	(78+1D10)
10	93	(89 +1D8)

La Force (F) et *l'Endurance* (E) restent les même.

Points de Blessure	Moyenne	Variation
1	5	2-7 (1+1D6)
2	11	8-13 (7+1D6)
3	17	14-20 (13+1D6)
4	23	21-26 (20+1D6)
5	29	27-32 (26+1D6)
6	35	33-38 (32+1D6)
7	41	39-44 (38+1D6)
8	47	55-50 (44+1D6)
9	53	51-56 (50+1D6)
10	59	57-62 (56+1D6)
+1	+6	+6

Initiative : Elle passe d'une échelle de 1-10 à 1-100. Multiplier par 10 pour obtenir le score dans le Jeu de rôle.

Le *Nombre d'Attaques* reste inchangé.

Le *Commandement* (Cd), *l'Intelligence* (Int), le *Sang -Froid* (Cl) et la *Volonté* (FM) passent de l'échelle 1-10 à l'échelle 1-100.

Caractéristiques Personnelles (Cd, Int, Cl, FM)	Moyenne	Variation
1	2	1-4 (1D4)
2	6	5-8 (4+1D4)
3	10	9-12 (8+1D4)
4	14	13-16 (12+1D4)
5	18	17-20 (16+1D4)
6	24	21-26 (20+1D6)
7	29	27-32 (26+1D6)
8	43	33-53 (29+4D6)
9	66	54-79 (49+5D6)
10	89	80-99 (78+2D10)

Le *Dextérité* et la *Sociabilité* ne sont pas traitées dans les règles "**Battle**". Les deux varient de 1-100 et sont toujours prévues pour les monstres qui en ont l'utilité (voir les caractéristiques).

• LES CHAMPIONS ET LES HEROS •

Les Profils Standard donnés pour chaque créature sont considérés comme des valeurs moyennes types pour le monstre en question. Cependant, comme les Personnages, les créatures peuvent être plus ou moins puissantes. Les Maîtres de Jeu sont libres d'utiliser des versions plus puissantes ou moins puissantes que les versions standard en fonction des besoins.

Quelquefois vous serez amené à créer sur l'instant un "Héros Orque", un "Champion Squelette" ou d'autres créatures dans ce genre. En utilisant le système décrit ci-dessous, vous pourrez créer des Champions et des Héros majeurs ou mineurs. Ceci est spécialement utile pour les créatures Mort-vivantes, car certaines d'entre elles requièrent la présence d'autres Mort-vivants plus puissants pour "fonctionner" correctement.

Les Champions ont les caractéristiques normales de leur race mais gagnent +10 en CC, CT, I et +1 en F.

Les Héros mineurs gagnent les bonus suivants :

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	+20	+20	+1	+1	+1D6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	0

Les Héros majeurs gagnent les bonus suivants :

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	30	+30	+1	+1	+2D6	+30	+2	+20	+20	+20	+20	+20	0



Ces trois catégories de créatures non-standard sont seulement des exemples, vous pouvez changer n'importe quels détails en fonction de votre scénario si vous pensez qu'il est bon de le faire.

• LES ATTAQUES DE MONSTRE •

Les monstres qui n'utilisent pas d'armes peuvent disposer d'une ou de plusieurs Attaques parmi les suivantes : Attaques par morsure, griffes, coup de corne, coup de patte/écrasement, coup de queue, regard et constriction.

Les *attaques par morsures* peuvent seulement être dirigées vers l'avant de la créature.

Les *attaques par griffes* comprennent les coups de poing, les coups de serres etc . Elles peuvent seulement se faire devant ou sur les cotés.

Les *constrictions* (faites par les serpents, les pieuvres, etc.) se font dans n'importe quelle direction et ont une chance d'immobiliser les bras de la victime sur une attaque réussie. Lancez un D6 : un 1 ou un 2 indiquera que les deux bras sont pris (la victime ne pourra plus attaquer) ; un 3, un 4 ou un 5 signifiera qu'un bras seulement est pris (50% de chance que ce soit le bras de l'arme) ; un 6 impliquera que les deux bras de la victime restent libres. Un personnage pris dans une attaque de constriction prendra des Points de Blessures automatiquement jusqu'à ce qu'il se soit libéré. Ceci peut être réalisé soit en tuant, ou en mettant hors de combat, la créature qui attaque ou en réussissant un Test de Force (avec des modificateurs possibles - voir la description du monstre).

Une *attaque par regard* peut être dirigé vers l'avant ou vers les côtés et n'affecte qu'une créature par round. Un personnage peut essayer d'éviter le regard d'un monstre en se couvrant ou détournant les yeux mais jamais si la créature attaque par Surprise (voir la Section *Combat*). *Un personnage qui a évité une attaque par le regard subira une pénalité de -25% à la CT et à la CC et sera attaqué par les créatures avec un bonus de +25% à la CC.*

Les empalements se font grâce aux cornes ou aux défenses des créatures et sont seulement réalisables vers l'avant.

Les *coups de pattes/écrasements* comprennent les piétinements, les ruades et les frappes en se cabrant. Ils peuvent se faire dans n'importe quelle direction - vers l'avant, les côtés ou l'arrière.

Les *coups de queue* ou Attaque Caudale ne peuvent se faire que si la queue de la créature est convenablement armée ou protégée. Ils peuvent se faire sur les côtés ou vers l'arrière.

• LES DESCRIPTIONS DES MONSTRES •

En général, chaque paragraphe comprend une brève description de l'habitat, des tactiques et des motivations de chaque créature, complétée de quelques notes historiques. Puis suivent une description de son apparence physique, des précisions sur son alignement et quelques Traits Psychologiques.

Ces détails donnent aussi un ou plusieurs Tests standards que la créature devra effectuer en fonction de sa psychologie. Certaines créatures sont également capables de provoquer des réactions (exemple la Peur) chez les Personnages qu'elles rencontrent. Cette précision est aussi donnée ici. Les Tests standard qui entrent dans cette catégorie sont : l'Animosité, la Peur, la Frénésie, la Haine, la Stupidité et la Terreur. Par exemple, les Nains sont soumis à la Haine envers tous les Gobelinoïdes.

• LES REGLES SPECIALES •

L'alcoolisme : Les effets de cette accoutumance sur les Personnages Joueurs sont décrits dans la chapitre traitant de la Folie (Section 2). Le MJ pourra décider si les monstres qui souffrent de cette affection sont ivres au moment où on les rencontre en effectuant un jet d'1D6 : sur un 1 la créature sera ivre (-5% aux CC, CT, I, Dex, Cd, Cl et FM). Si on lui donne l'occasion de consommer de l'alcool la créature devra réussir un Test de Volonté ou succomber à la tentation. Chaque fois qu'elle boit, toutes les Caractéristiques ci-dessus sont réduites de 5% supplémentaires.

L'Infection des Plaies : Les attaques de certaines des créatures sont décrites comme ayant un pourcentage de chance d'être infectieuses. Si un personnage est blessé par une de ces attaques, le MJ lancera 1D100 et si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage donné, le personnage devra effectuer un Test contre la Contagion (E x10) avec une pénalité de 5% pour chaque blessure infligée. Si le Test échoue, la plaie s'infectera - (Section 2 - *Les Maladies*).

• L'INSTABILITE •

Des créatures, tels les Mort-vivants, les Elémentaux ou les Démons qui n'appartiennent pas de façon naturelle au monde matériel sont sujettes à l'Instabilité. Les sauts entre les différents plans peuvent sérieusement affecter ces êtres, les détruisant même, dans certains cas. L'Instabilité peut habituellement être évitée si les créatures sont contrôlées par un être plus puissant, comme un Sorcier ou un Champion ou si elles restent dans une zone spéciale où l'Instabilité ne les affecte pas. Si ces zones existent, elles sont décrites en même temps que les créatures concernées, par exemple, les maisons hantées et les cimetières peuvent prévenir l'instabilité chez certaines classes de Mort-vivants. En préparant ses scénarios, le MJ devra soigneusement prendre des notes sur les endroits où les créatures données ne sont pas sujettes à l'instabilité.

Testez l'Instabilité tous les 10 rounds (1 minute) en roulant 1D6. Un résultat de 6 indiquera que la créature devient Instable. Tirez à nouveau le dé et consultez la table suivante :

1 Le Plan d'existence d'origine de la créature se sépare du monde matériel. Elle se trouve prise au piège dans ce plan et perd peu à peu de sa vitalité et de sa substance. Il n'est pas nécessaire de Tester à nouveau l'Instabilité, les effets sont permanents. La créature ne peut plus causer de dommages physiques en combat mais reste vulnérable aux armes et à la Magie qui l'affectent en temps normal. Elle peut encore provoquer la Peur et tous les autres effets psychologiques prévus dans sa description. De plus elle sera maintenant sujette à la Stupidité.

2 La manifestation physique et le pouvoir de la créature sont rappelés dans son Plan d'origine, seule subsiste son image. Ne pas Tester à nouveau l'Instabilité - les effets sont permanents. La créature ne peut plus provoquer de dommages physiques en combat mais n'est plus affectée par les armes normales. Elle peut encore provoquer la Peur et autres effets psychologiques comme à la normale. Les créatures sont automatiquement dissipées par une attaque magique ou lorsqu'elles sont touchées par une arme magique.

3 L'état du flux entre le plan d'existence d'origine des créatures et le monde matériel laisse celles-ci confuses et incertaines. Elles ne peuvent plus se déplacer pendant 1D6 rounds . Si elles sont engagées dans un combat, elles ne causeront que la moitié des dommages normaux et toutes les attaques contre elles lui infligeront le double des dommages.

4 Quelques unes des créatures sont rappelées dans leur Plan d'existence. 1D6 d'entre elles partent - elles ne reviendront pas.

5 L'état du flux entre le plan d'existence d'origine des créatures et le monde matériel les revigore et les consolide. 1D6 d'entre elles combattront en doublant leur nombre d'Attaques normal.

6 Les créatures gagnent un grand pouvoir au fur et à mesure que les deux Plans d'existence se rapprochent l'un de l'autre. Pour les 1D6 rounds suivants, elles ne subiront aucun dommage, de quelque source que ce soit. De plus, toutes reçoivent un bonus de +1 aux dommages ou un +1/+10% pour les créatures avec des modes d'attaques qui ne consistent pas à frapper.

• LES CREATURES VOLANTES •

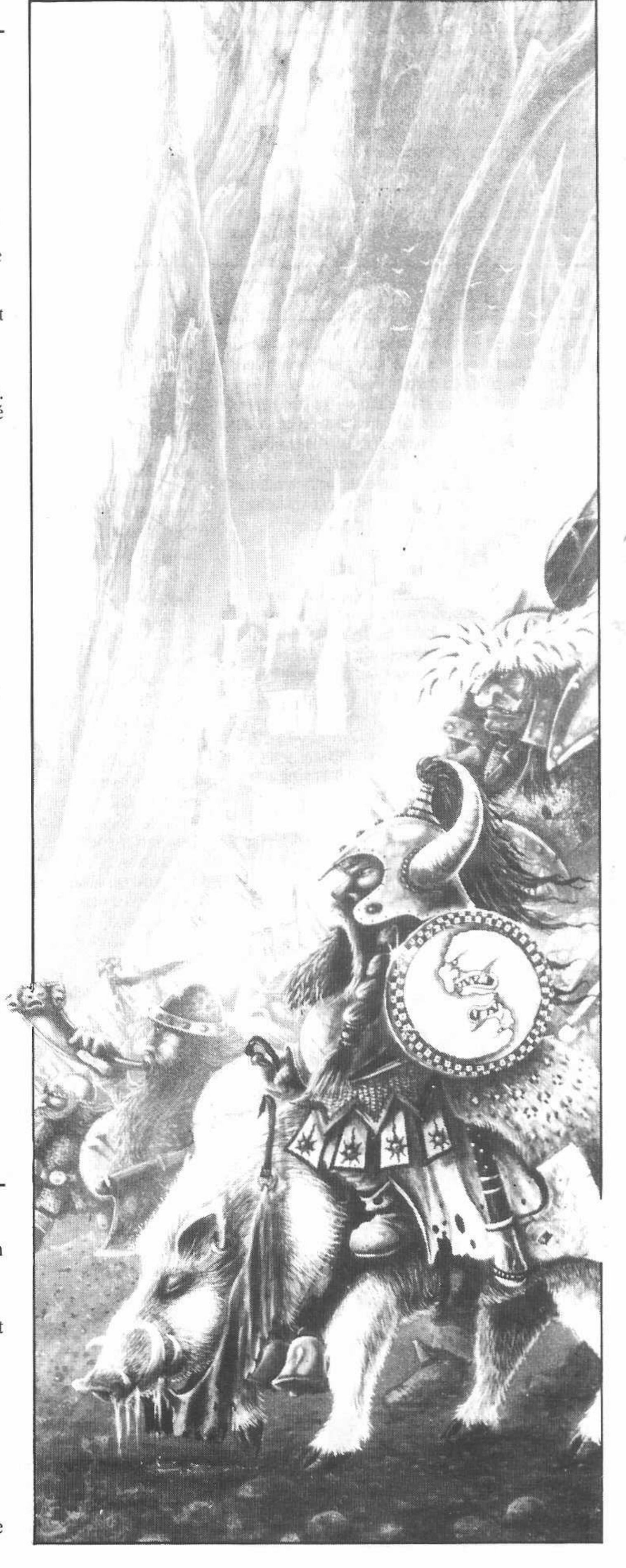
La caractéristique Mouvement des créatures volantes est valable seulement pour leur déplacement au sol. En l'air, leur déplacement dépend de la manœuvrabilité propre à la créature. Les créatures volantes sont partagés en 3 catégories et, pour faciliter le calcul, les altitudes sont comptées par tranche de 10 mètres.

Les *Piqueurs* sont très forts en vol, ils peuvent plonger et remonter aisément (+/- 20 mètres/round).

Les *Planeurs* sont relativement faibles mais plus ou moins capables de maintenir leur position en l'air (grimper 10 mètres, plonger 20 mètres/round).

Les *Voleteurs* sont de piètres créatures volantes, ils sont lents et maladroits en vol (+/- 10 mètres/round).

Des détails et des informations supplémentaires sont donnés dans le chapitre *Déplacement - les créatures volantes*.



• LES CREATURES HUMANOIDES •

Les créatures décrites dans ce chapitre ont en commun les points suivants : elles sont d'apparence humanoïde ; elles ont l'instinct grégaires, vivent en tribus ou en communautés similaires. Elles sont intelligentes (du moins en comparaison des animaux !). En conséquence, elles agissent habituellement de façon rationnelle. Elles n'attaqueront pas si la situation est visiblement suicidaire et ne laisseront pas passer une occasion d'utiliser les armes ou la Magie dont elles peuvent disposer.

• ELFES •

Les Elfes sont la plus ancienne et la plus sage des races Humanoïdes. Ce sont des gens sophistiqués, doués d'un profond amour des arts et d'hédonisme. Aucun Elfe n'aime être confronté à des problèmes quotidiens et tout travail en ce sens est considéré comme ennuyeux. Ils s'entendent assez mal avec toutes les autres races et se montrent arrogants, fantasques et peu commodes. Les Nains, en particulier, les trouvent irritants. Ils parlent leur propre langue, précise et complexe.

Physique : Les Elfes ressemblent beaucoup aux humains. Ils mesurent environ 1m80, ils sont minces et bien proportionnés. Ils sont séduisants avec des traits fins et alertes, de grands yeux et une bouche charnue. Leurs oreilles peuvent être de grande taille et sont souvent pointues. Quelques uns d'entre eux peuvent se laisser pousser la barbe et leurs cheveux vont du noir profond au blanc le plus pur en passant par l'argenté. Des cheveux blonds ou bruns ne sont pas rares mais le roux est très peu courant. Beaucoup d'Elfes se teignent les cheveux et l'usage du maquillage a été adopté par les deux sexes.

Il y a quatre divisions ou parentés chez les Elfes :



Les Elfes Hauts : Plus que tous les autres Elfes, ils n'apprécient pas qu'on les dérange dans leur vie de plaisir. Ils sont le cœur de leur race, vivent dans les cités des Royaumes Elfiques et méprisent tout voyage. A leur yeux, travailler pour vivre est le signe certain d'une grande déchéance. La plupart d'entre eux n'ont jamais quittés les Royaumes Elfiques bien que quelques individus plus jeunes ou plus aventureux l'aient fait à titre d'expérience ou de vacances. Ces voyageurs n'ont pu s'empêcher d'irriter les autres races rencontrées par leur attitude hautaine et méprisante. Le lynchage de cette sorte d'individus n'est pas rare.

Les Elfes des Mers (ou Elfes Aquatiques) : Les Elfes qui vivent sur les côtes des Royaumes Elfiques ont une forte tradition maritime et guerrière et ont perdu ce dédain que leur race voue au travail physique. C'est pour cela que les Elfes Hauts les considèrent comme rudes et arriérés. Guerriers courageux et gardiens infatigables des routes maritimes, tous leur doivent des remerciements pour garder ouvertes les voies maritimes entre le Vieux Monde et la Lustrianie. Les Elfes des Mers sont assez portés vers l'aventure et il n'est pas rare de les rencontrer comme marchands dans les ports du Vieux Monde. La plupart d'entre eux parlent l'Occidental aussi bien que l'Elfique et beaucoup ont en plus des notions de Nordique. Tous les comptoirs d'échanges Elfes sont tenus exclusivement par les Elfes des mers.

Les Elfes Sylvains (ou Elfes des Bois) : Les Sylvains sont les derniers vestiges des colonies fondées voici fort longtemps dans Le Vieux et le Nouveau Monde. Leur population est faible et tend à décliner. Plus larges d'esprit et moins égocentriques que les Hauts Elfes, ils ont même des rapports avec les Humains. Excellents archers bien qu'ils font d'assez piètres soldats préférant chasser, chanter, danser et s'amuser. Les Elfes Sylvains qui ont rejoint les Royaumes Elfiques y sont surnommés "Les Rustres". On trouve quelques communautés minuscules dans les forêts sur les contreforts des Montagnes-du-Bout-du-Monde et quelques installations plus importantes sur les côtes Est du Nouveau Monde. Les Elfes Sylvains parlent l'Elfique avec un accent très marqué et peuvent en général pratiquer les langues humaines locales.

Les Elfes Noirs : Au temps où les Elfes étaient jeunes, certains Elfes Hauts furent déçus par leur sort et beaucoup furent séduits par l'adoration des Dieux du Chaos. C'est pour cela qu'ils perdirent toute la beauté et la sagesse de leur race, devenant aigris et torturés. Ils furent bannis des Royaumes Elfiques après une guerre civile sanglante et on peut aujourd'hui les retrouver dans le nord du Nouveau Monde, dans les



sombres forêts qui bordent les étendus chaotiques et dévastées. Les Elfes Noirs vouent une haine incontrôlable envers toutes les créatures vivantes et spécialement les autres Elfes. Ils sont jaloux des Humains, détestent les Orques et les Gobelins et n'éprouvent que répulsion pour les Nains.

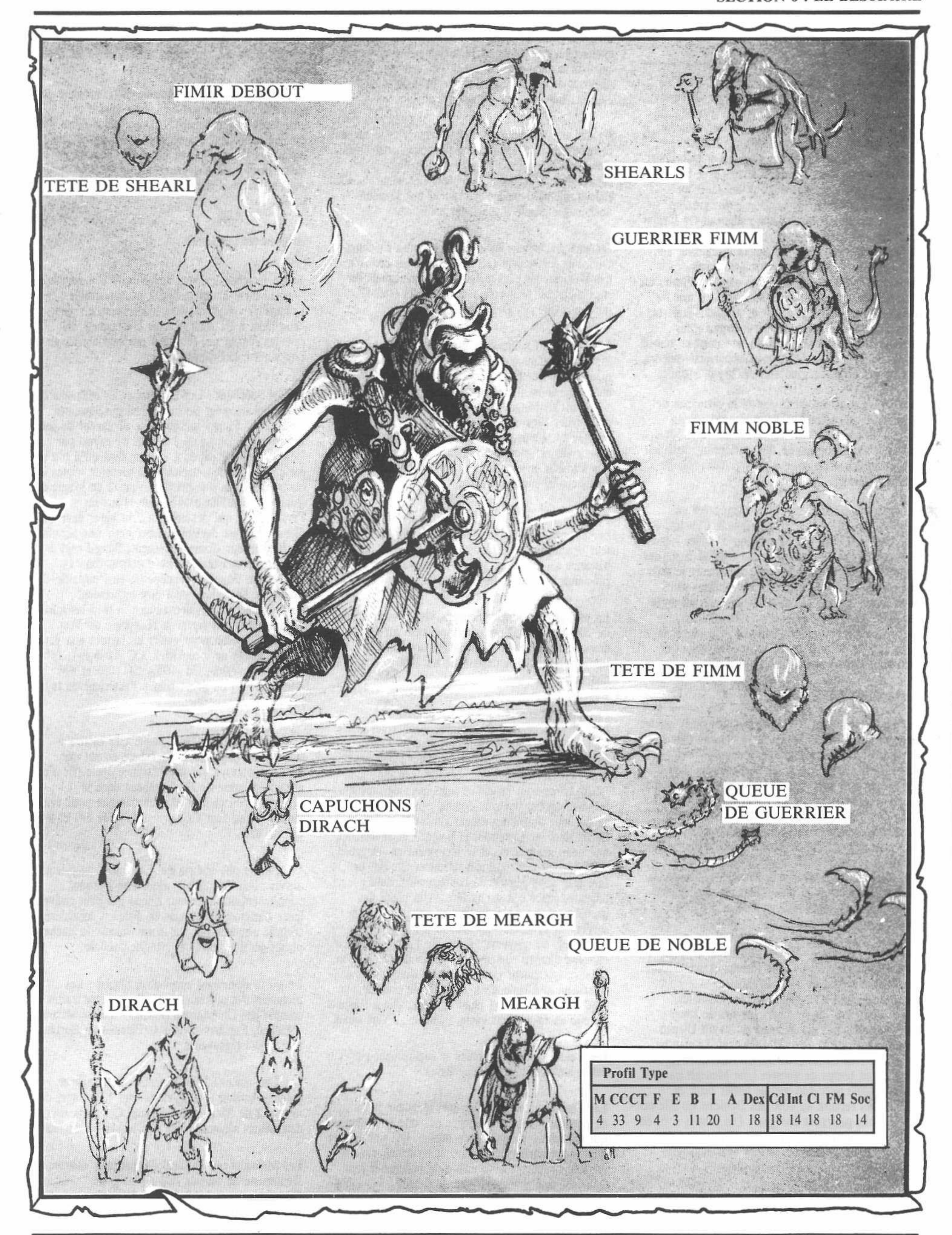
Alignement : Les Elfes Noirs - Chaotique ou Mauvais. Tous les autres - Loyal ou Bon.

Traits Psychologiques : Les Elfes causent la Peur parmi les Gobelins et les Gobelins mineurs si ceux-ci ne les surclassent pas à 2 contre 1, au moins (par exemple, 10 Elfes causeront la Peur à 1-19 Gobelins).

Règles Spéciales : Les Elfes ont une vision Nocturne à un degré variable : celle des Elfes Noirs et Sylvains porte à 30 mètres ; celle des Elfes des Mers et des Elfes Hauts à 20 mètres.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	34	3	3	7	60	1	43	43	66	66	43	43



Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	9	4	3	11	20	1	18	18	14	18	18	14

• FIMIRS •

La rumeur dit d'eux qu'ils seraient mi-hommes mi-Démons. Ils hantent les marécages, les landes désolées du Nord et de l'Ouest du Vieux Monde. Plus communs près des côtes, on peut toutefois les trouver en tout lieu suffisamment humide et sombre. Leurs places fortes sont, pour la plupart, de repoussants tas de roches, bâties tant bien que mal sur le modèle des châteaux humains au sommet de collines rocheuses et constamment noyées dans une épaisse brume. En fait les Fimirs occupent fréquemment les ruines d'anciennes places fortes humaines. Leurs communautés sont habituellement isolées et autarciques mais certaines légendes parlent d'une capitale Fimir, un vaste château en obsidienne surgissant d'une île rocailleuse entourée de récifs et d'écueils traîtres. L'emplacement de cette île est inconnu mais certains disent qu'elle disparaît de temps en temps au plus profond des eaux pour apparaître ailleurs le long des côtes occidentales du Vieux Monde.

Les Fimirs sont des créatures de la brume et de l'obscurité qui détestent la lumière du soleil. Lorsqu'ils quittent leurs repaires durant le jour, la brume les accompagne, les protégeant du soleil et les rendant impossible à dénombrer (voir *les règles spéciales*).

Les communautés Fimirs sont composées en majorité de mâles et sont divisées en 4 castes. La plus basse est celle des Shearls ou esclaves - caste de serviteurs et de domestiques ; Puis la caste des Fimms ou guerriers, à laquelle appartient le gros de la noblesse Fimir et d'où la race tient son nom. Ensuite vient la caste des Dirachs ou amis des Démons, c'est un groupe restreint mais composé de puissants magiciens. Cependant, la caste la plus redoutable de toutes est celle des Mearghs, les reines Sorcières qui dirigent tous les repaires des Fimirs. Elles sont les seules femelles connues parmi les Fimirs.

Les Fimirs montent fréquemment des raids sur les fermes isolées des humains et sur leurs villages, à la recherche de nourriture et de captifs. Les Mearghs sont stériles, aussi les Fimirs enlèvent-ils des femmes. Il faut signaler que leur descendance est plus souvent purement Fimir que métissée. La caste des jeunes Fimirs est évidente dès leur naissance et les femelles sont très rares, il n'en naît peut-être qu'une seule par siècle dans certains repaires. Lorsque c'est le cas, elle est généralement tuée sauf si la Meargh régnante est vieille et proche de la mort. Dans ce cas elle est élevée par celle-ci comme sa fille afin qu'elle puisse assurer la succession.

Les groupes de raids Fimirs consistent en général en une douzaine ou plus de Fimms et un nombre sensiblement égal de Shearls sous le commandement d'un jeune noble. Dans les régions côtières, ils se déplacent sur de longs navires noirs, bas sur l'eau. Parfois un Dirach prend aussi part à un raid et le chef du groupe lui obéit. Des unités plus importantes sont formées en temps de guerre. Une Meargh partira en campagne avec son peuple entier pour la défense du repaire au côté des Démons qu'elle ou ses Dirachs pourront Evoquer. Les Fimirs sont en général en bons termes avec les Démons et l'on dit que certains de leurs captifs ont servi pour le pacte avec leurs alliés Démoniques.

Les armes favorites des Fimirs sont d'énormes haches et masses que les humains peuvent manœuvrer à deux mains ; Beaucoup d'entre eux, surtout les nobles montent à l'assaut avec une de ces armes dans chaque main. Ils utilisent peu d'armes de distance puisque le brouillard, leur élément naturel, n'y est pas favorable.

Ils ont souvent une Intelligence basse et se servent toujours de la force pour régler leurs problèmes. Les Dirachs, toutefois, ont une Intelligence équivalente à celle des humains. Les Mearghs sont redoutablement rusées et règnent par la peur autant que par le respect des traditions.

On sait peu de choses sur leur religion ou leurs Divinités ; il se pourrait qu'ils adorent certains des Démons les plus puissants avec lesquels ils sont alliés ou peut être avec le ou les êtres inconnus que ces Démons servent.

Les Fimirs s'habillent de manière quasi humaine mais ils gardent leurs bras, leurs jambes et leur queue nus. Les Fimms portent souvent des chemises de mailles au combat et les nobles préfèrent de longues capes fixées aux épaules par de lourdes broches d'or serties de pierres précieuses. Le grenat attire particulièrement leur faveur, étant la couleur exacte du sang humain. Les Dirachs et les Mearghs portent de longues robes et des capes grisâtres.

Pourvus d'un seul œil, les Fimirs n'ont aucune perception du relief et l'on pense qu'ils utilisent leur brume magique dans ce but, jugeant de la distance à laquelle se trouve un adversaire par la précision avec laquelle ils le voient.

La plupart des Fimirs peuvent vivre jusqu'à près de 200 ans. Les Dirachs eux peuvent atteindre deux fois cet âge et les Mearghs sont quasi immortelles. Celles dépassant les 2000 ans ne sont pas rares.

Physique : Les Fimirs sont grossièrement humanoïdes, avec des poitrines semblables à des barriques, de courtes jambes puissantes terminées par des pieds à trois orteils griffus et de longs bras nerveux descendant presque jusqu'au sol. Leurs corps sont larges et forts avec de puissants muscles cachés par une épaisse couche de graisse, ce qui leur donne un aspect faussement mou. Leurs têtes sont grandes et presque chauves avec une peau granuleuse et se terminent en un groin d'où sortent deux courtes défenses. Ils ont un seul œil, sans pupille de couleur ambre ou laiteuse, placé bas sur la tête. A la place des oreilles, deux emplacements sous la peau leur servent de tympans. Ils sont larges d'épaules, bossus et, en moyenne, hauts de 1,80 m quoique certains d'entre eux peuvent atteindre les 2,40 m. Ils sont également pourvus d'une queue ressemblant à celle d'un serpent, de près de 1,80 m de long. Leur peau est lisse, elle a l'aspect du cuir et sa couleur varie du brun au vert olive.

Les Shearls : Les serviteurs se distinguent par leur petite stature et leur queue lisse.

Les Fimms : Les guerriers ont la queue parsemée de nœuds osseux et terminée par une excroissance qui ressemble à une lourde masse. Les nobles ont une queue garnie de pointes et terminée par un terrible couperet. Le nombre de pointes et leur taille est une grande source de fierté.

Les Dirachs : Les magiciens ont une tête plus étroite avec deux cornes, ou plus, au sommet ou sur les côtés de leur crâne. Leur queue est lisse.

Les Mearghs : Leur principale différence est que leur tête est couverte de cheveux raides et graisseux, généralement verts ou bleus-noirs. Elles ont fréquemment des cornes, plus petites que celles des Dirachs. Leur peau est couverte de rides, dues à l'âge avancée jusqu'auquel elles peuvent vivre. Comme les Dirach, leur queue est lisse.

Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Les Fimirs trouvent la lumière du jour intensément insupportable ; Lorsqu'ils y sont exposés (par exemple si leur brouillard a été dissipé -voir ci-dessous), ils doivent réussir un Test de Commandement ou être sujet à la Stupidité.

Règles Spéciales : Les Dirachs et les Mearghs ont la faculté de créer un brouillard magique qui entoure les Fimirs lorsqu'ils se déplacent de jour. Il couvre un cercle de 3 mètres de rayon par Point de magie dépensé et dure tant qu'il n'a pas été dissipé mais, autrement, il présente toutes les caractéristiques du sort de niveau 2 de Magie de Bataille : Brouillard Mystique. Tous les Personnages qui pénètrent à l'intérieur devront réussir un Test de Volonté ou subir une pénalité de 10% à leur Commandement, Sang-Froid et Volonté et ceci tant qu'ils resteront dans la brume. En doublant la dépense en Points de Magie, le brouillard peut être légèrement empoisonné, ce qui demandera, à tous les non-Fimirs qui y pénètrent, la réussite d'un Test contre le Poison pour éviter les larmes aux yeux et les quintes de toux (M-1, CC -10%,F-1, Int *-10%, Dex -10%, Cd -10%, Cl -10% et FM* -10%). Le tir de projectiles à l'intérieur de la brume est impossible.

Les Fimirs peuvent voir jusqu'à 15 mètres à travers le brouillard ou la fumée et ont une Vision Nocturne sur une distance égale. Ils n'ont aucune pénalité de Déplacement dans le brouillard. Si ce dernier leur manque pour évaluer les distances, leur CC sera réduite de 5% et leur CT de 20%.

Les Fimirs ont une ou deux attaques avec leurs armes ; Les Fimms ont aussi une attaque supplémentaire avec leur queue qui peut couvrir leurs flancs et leurs arrières. Elle est considérée comme une attaque par arme (masse ou hache) plutôt qu'une véritable attaque caudale.

Le profil donné est celui d'un Shearl ; Les membres des autres castes peuvent être traités comme des Champions (Fimms), Héros Mineurs (Nobles), Sorciers niveau 1 (Dirachs) et Sorciers niveau 2-4 (Mearghs).

Les Dirachs ont 2D6+6 Points de Magie et peuvent utiliser 2 sorts de niveau 1 et 1 sort de niveau 2 de Magie Démonique. Ces sorts sont déterminés aléatoirement par le Maître de Jeu.

Les Mearghs ont la faculté d'incanter comme un Démoniste de niveau 1D3+1 avec les Compétences et les Points de Magie correspondants.



• GEANTS •

Les Géants regroupent diverses sortes de créatures dont les tailles peuvent varier considérablement. Toutes appartiennent à la race des géants quoique leurs aspects puissent être fort différents. Les Cyclopes, par exemple, se distinguent par leur œil unique. La plupart des Géants les plus grands vivent en solitaire, isolés de tout, souvent au cœur d'inaccessibles montagnes. Ils représentent un constant danger pour les voyageurs. Ils sont relativement répandus en Norsca, ce qui lui a valu le surnom de "Terre des Géants". Au début, ils vivaient partout dans le Vieux Monde, mais ils furent chassés par l'expansion des humains. Parfois on peut encore rencontrer des bandes isolées un peu partout dans les régions montagneuses.

Physique : Ils ressemblent aux humains mais sont beaucoup plus grands. Leur taille varie entre 3 m et 6 m. Une majorité ont des bras et des jambes minces et fuselés et la plupart donnent l'impression d'être un peu fous et simples d'esprit... et ce n'est pas seulement une impression.

Alignement : Bon, neutre, Mauvais ou Chaotique.

Traits Psychologiques : Les Géants causent la Peur chez tous les humanoïdes de moins de 3 m de haut. Ceux ayant une Force de 5 ou plus sont sujets à la *Stupidité*.

Règles Spéciales : Ils peuvent lancer des rochers ou autres projectiles improvisés à une distance en mètres égale à quatre fois leur Force et avec une Force égale à la leur s'ils touchent.

Les Géants sont aussi sujets à l'Alcoolisme (voir Section MJ - *Les Folies - Troubles*). Un Géant ivre, forcé de battre en retraite au cours d'un combat tombera à moins qu'il ne réussisse un Test d'Initiative. Si celui-ci échoue, il titubera, couvrant 1D4 mètres en arrière avant de s'étaler - écrasant tout Personnage se trouvant en dessous. La direction de la chute est déterminée en utilisant une Table en "cadran de montre" avec le 12 indiquant l'avant du Géant. Puis lancer 1D20 - les résultats supérieurs à 12 seront considérés comme étant égaux à 12. Un Géant qui tombe, couvre une surface égale à sa hauteur multipliée par 3 m de largeur. Les Personnages, entièrement ou en partie dans cette surface seront touchés sur un résultat de 4 ou plus sur 1D6. Il faudra Tester chaque Personnage séparément. Chaque fois que l'un d'entre eux est touché, il subira 1D6 Points de Dégâts avec une Force égale à celle du Géant. On considère que les survivants réussiront à se dégager du corps du Géant au début du round suivant. Le géant pourra se relever au début du round en réussissant un Test de Dextérité, le Test pourra être tenté tous les rounds. Jusque là il sera considéré une cible Inerte et ne pourra pas combattre.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	25	7	7	36	20	5	14	24	14	24	24	14

Les Géants peuvent énormément varier en taille et en caractéristiques. Ce Profil est valable pour un Géant d'environ 3m. Les profils des Géants de différentes tailles peuvent être déterminés de la façon suivante :
Pour chaque tranche de 45 cm ils auront un Mouvement de 1 (maximum 6) et 1D6 Points de Blessure.
Leur Force et leur Endurance sera égale à 1 + 1 Point par tranche de 45 cm de haut.
Ils auront un nombre d'attaques égale à 1 par Tranche de 45 cm moins une. Toutes les autres caractéristiques resteront les mêmes.

• GNOMES •

Les Gnomes ressemblent aux Nains mais ils sont plus petits. Ils possèdent un substrat culturel identique et parlent leur propre dialecte Nain. Encore plus irascibles -si possible - que leurs cousins, ils sont encore plus difficiles à supporter. Comme les Nains, ils vivent dans des milieux souterrains ou dans les montagnes. On ne les rencontre qu'en un seul endroit du Vieux Monde, le long du flanc ouest des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Ils sont peu nombreux et leur nombre décline d'année en année, quelques communautés survivent dans des régions retirées des îles d'Albion mais cela ne veut pas dire qu'elles constituent autre chose que le résidu de la race.

Physique : Petits et râblés, ils dépassent rarement 1m20 en taille. Leurs traits caractéristiques comprennent un nez bulbeux, des cheveux et une barbe ébouriffés, noirs en général mais parfois bruns ou roux. Leur couleur de peau est semblable à celle des Nains mais les Gnomes ont tendance à paraître plus tannés et burinés.



Alignement : Tous, mais quasiment toujours neutre.

Traits Psychologiques : Les Gnomes sont sujets à la *Haine* envers les Gobelins.

Règles Spéciales : Les Gnomes ont une Vision Nocturne qui porte à 30 mètres.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	2	7	30	1	29	43	29	29	43	29

• GOBELINS •

Ils forment la plus commune des races Gobelinoïdes (c.-à-d. les Gobelins mineurs, les Orques, les Orques sombres et les Morveux). Ils aiment infliger des souffrances aux autres créatures et se disputer entre eux s'ils n'ont personne d'autre à combattre. Manquant absolument de discipline, ils sont de piètres guerriers et s'enfuient souvent à la première occasion. En dépit de leur nombre, ils sont si désunis et indisciplinés qu'ils ne représentent rarement autre chose qu'une menace temporaire pour les colonies humaines. Leurs montures favorites sont les loups et les sangliers.



Les Gobelins mineurs : Il n'y a pas de réelle différence physiologique entre les deux sortes de Gobelins, à part leur taille. Les deux espèces vivent et se reproduisent avec tous les autres Gobelinoïdes. Dans la société Gobeline, les Gobelins mineurs, plus petits (et plus faibles) sont souvent considérés comme des esclaves et parfois comme nourriture. Toutefois, ce qu'ils perdent en taille, ils le compensent largement en malice et en cruauté. Ils ne dédaignent pas attendre que leurs cousins plus grands s'endorment pour assouvir sur eux d'indescriptibles actes de vengeance. Le besoin de survivre aux volontés de leurs maîtres leur donne une rapidité de réaction et une malice peu courante chez les Gobelinoïdes, ayant pour résultat de faire d'eux des Sorciers relativement efficaces, du moins par rapport à leurs semblables.



Physique : Les Gobelins sont petits - environ 1m20. Occasionnellement, un spécimen de plus grande taille peut atteindre 1m80. Leur corps est sale, tordu et voûté et leur visage déformé et grimaçant. La couleur de leur peau peut

beaucoup varier : certains sont pâles verdâtres alors que d'autres sont entièrement noirs.

Les Gobelins mineurs sont plus petits que la moyenne, leur taille variant de 60 cm à 1,20 m.

Ils ressemblent aux autres Gobelins, en plus insignifiants. Les deux races parlent un dialecte de la langue Gobeline commune, connu sous le nom de Ghâzhakh.



Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Ils sont sujets à l'*Animosité* envers tous les autres Gobelinoïdes. Ils *haïssent* les Nains et sont sujet à la *Peur* des Elfes, s'ils ne les surclassent pas au moins à 2 contre 1 (exemple 10 Gobelins auront Peur d'un groupe de plus de 4 Elfes).

Règles Spéciales : Les deux espèces de Gobelins ont une Vision Nocturne qui porte à 10 mètres.

Gobelins Normaux

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Gobelins Mineurs

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	2	2	5	40	1	18	18	18	18	18	18

• GUERRIERS DU CHAOS •

Les Guerriers du Chaos sont les servants et les adorateurs des répugnants Dieux du Chaos. Ils sont venus inexplicablement du nord durant les incursions du Chaos. Avec les autres créatures Chaotiques, ils sont venus de nulle part et ont traversés les territoires de Norsca et du Vieux Monde. Une longue et sanglante guerre a été menée par les hommes et les Nains de ces pays contre ces envahisseurs ; une guerre qui a pris fin par le retrait des forces du Chaos dans le grand nord où elles sont plus ou moins restées jusqu'à ce jour. Cependant, même maintenant, une centaine d'années plus tard, des bandes de Guerriers du Chaos en armure noire font encore des raids dans le Nord du Vieux Monde. Certains ont même établi des camps permanents près des forêts du Vieux Monde et dans les passes des Montagnes du Bout du Monde. Tous se sont dévoués à une des répugnantes Divinité du Chaos et combattent les serviteurs des autres Dieux du Chaos avec la même férocité que lorsqu'ils tourmentent le Vieux Monde.

Chaque Guerrier du Chaos est consacré par son Dieu sombre avec une ou plusieurs Marques du Chaos, généralement des mutations physiques.

Les armures qu'ils portent sont aussi consacrées et peuvent avoir des propriétés magiques. Leurs casques sont souvent élaborés au point d'être impraticables, chargés qu'ils sont de motifs étranges et maléfiques. Ils peuvent utiliser toutes les sortes d'armes bien qu'ils préfèrent les haches larges, les épées et les armes d'hasts.

Un Guerrier du Chaos qui a contenté sa répugnante Divinité peut choisir de devenir un

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	59	49	4	3	10	60	2	89	89	89	89	89	18

Champion du Chaos, commandant un groupe d'Hommes-Bêtes. Les Champions et leurs serviteurs seront pleinement décrits dans le supplément **Les Royaumes du Chaos**. Quelques exemples de consécrations données aux Guerriers du Chaos sont données ci-dessous mais des renseignements plus précis sur les Guerriers et les Divinités du Chaos pourront être trouvés dans le supplément à venir. Les Guerriers parlent une langue étrange appelée la Langue sombre, parlée aussi par les Hommes-Bêtes.

Physique : A part les fantastiques mutations qu'ils peuvent avoir, les Guerriers du Chaos sont, à l'origine, des humains de carrure massive quoique que leurs traits soient toujours cachés par leur casque sophistiqué.



Alignement : Chaotique

Règles Spéciales : De la même manière que les Hommes-Bêtes, les Guerriers du Chaos ont de grands dons dépendant de la façon dont ils ont été favorisés par leur Dieu. Le Profil suivant représente un Guerrier moyen. Ils peuvent agir en tant que commandants de n'importe quelle troupe Mauvaise ou Chaotique. Il est courant pour eux de diriger des Hommes-Bêtes.

Le nombre de mutations qu'un Guerrier du Chaos a pu se voir conféré est déterminé en effectuant un jet de 1D6. Un résultat de 1 à 5 donnera 1 mutation et un résultat de 6 donnera 1D3 mutations. Le Type de mutation peut être trouvé par un jet de 1D10 et la consultation de la table suivante :

1D10	Mutations
1	"Tête de Mort"
2	Figure putréfiée
3	Figure bestiale
4	Un seul œil
5	Trois yeux
6	Jambes Bestiales - +1D4 au Mouvement
7	Sans tête - La Figure se trouve inclue dans le torse
8	Figure à l'envers
9	Couleur de peau anormale
10	Cornes - Peut faire une attaque supplémentaire d'*empalement*

Une armure d'un Guerrier du Chaos à 10% de chance d'avoir des facultés magiques. Déterminez en lançant 1D6 et en consultant la liste ci-dessous :

1D6	Facultés
1	Agit comme une *Rune d'armure* permanente
2	Agit comme une Rune de *protection* permanente
3	L'armure est partie intégrante de la peau. Elle n'est pas encombrante, mais ne peut être enlevée.
4	Agit comme une *Rune de sort* permanente, causant la *Peur* chez tous ceux qui la voient.
5	L'armure augmente le Commandement de +10% envers les Hommes-Bêtes uniquement.
6	Elle annule les effets psychologiques sur le porteur.

• HALFELINGS •

Ils sont aussi peu nombreux que petits de taille. Ceux qui ne se sont pas encore complètement intégrés à la société humaine, vivent dans un état pastoral indépendant, entièrement contenu dans l'Empire et sous sa protection.

Les origines des Halfelings remontent au moins aussi loin que celles de l'homme mais, ce qui est en partie dû à leur caractère pacifique, leur nombre n'arrête pas de décroître.

Ils for. ›nt un peuple pacifique, plus concerné par le bien-être de leurs troupeaux et le soin de leurs récoltes, voire l'heure de leur prochain repas, que par le combat. Ce sont des hôtes remarquables, accueillants et de toute confiance, heureux d'offrir gîte et couverts aux voyageurs. Néanmoins, ils sont aussi très déterminés et même opiniâtres et peuvent vaillamment défendre leurs terres, leur maison et leur repas avec une rigueur considérable, même sans être vraiment des guerriers. Parfois levés en milices pour faire face à un danger, ils font preuve d'un remarquable courage pour défendre leurs biens mais leur petite taille et leur nature pacifique jouent lourdement contre eux.



Leurs communautés forment de petits villages, dirigés par un sage vieillard. A l'occasion, les Anciens peuvent se rassembler au cours d'un banquet et discuter des problèmes courants. Leur organisation est très libre avec un petit, ou pas du tout, de gouvernement formel.

Leur religion et leurs coutumes tournent autour de leur mode de vie et leurs principales Divinités sont celles de la fertilité et du climat. De même, leurs héros légendaires sont des Halfelings qui ont fait de fantastiques moissons ou qui ont organisé des banquets gigantesques en temps de famine, plutôt que des guerriers ou des explorateurs. Partir à l'aventure est redouté de beaucoup mais quelques Halfelings voyagent dans les terres des hommes où ils louent souvent leurs services en tant que cuisiniers.



Physique : Leur taille varie entre 90 cm et 1,20 m. Ils sont rondelets, trapus, souvent ventripotents et en aucun cas aussi puissamment bâtis que les Nains. Ils sont glabres, à part les rouflaquettes portées par les vieux et les mâles élégants mais leurs mains et leurs pieds sont couverts de poils et sont très larges pour d'aussi petites gens. Les poils des pieds sont une constante source de fierté pour tous les Halfelings et ils vont généralement pieds nus.

Alignement : Neutre

Règles Spéciales : Les Halfelings ont une Vision Nocturne qui porte à 20 mètres.

Profil Type														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	34	2	2	7	50	1	43	24	29	24	43	43

• HOBGOBELINS •

Ce sont les grands cousins des Gobelins. Aussi agressifs que des Orques et plus rapides qu'eux mais ils sont bien moins redoutables en combat. Ils sont efficaces -quoique primitifs- dans le travail du métal et vivent souvent au milieu d'autres créatures Gobelinoïdes en tant que forgerons ou mineurs, agissant en tant que chefs dans la défense ou dans la conduite de raids. Comme les Orques, ils aiment les massacres, préférant tuer leur prisonniers en combat singulier plutôt que par de longues tortures, ce qui est généralement le cas chez les autres Gobelinoïdes. Ils parlent la Langue Gobeline commune.

Physique : Ils sont les seconds en taille parmi les races Gobelinoïdes, atteignant souvent 1,80 m

voir même 2,10 m. Bien que très laids, ils ressemblent plus aux humains que les Orques ou les Gobelins. Leur peau blême a l'aspect du cuir et elle est généralement d'un brun jaunâtre et leur chevelure d'un noir de jais.



Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Les Hobgobelins sont sujets à la *Frénésie* et l'*Animosité* envers les autres races Gobelinoïdes.

Règles Spéciales : Ils ont une Vision Nocturne qui porte à 10 mètres.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	14	3	4	7	30	1	29	29	24	24	24	18

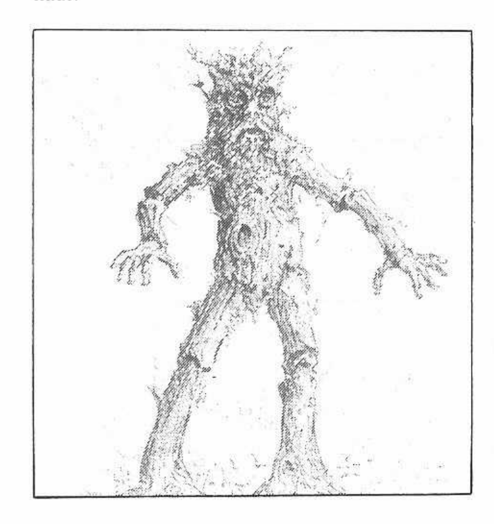


• HOMMES-ARBRES •

Les Hommes-arbres sont de grandes créatures humanoïdes ressemblant fortement à des arbres. Ils vivent éternellement, habitant les forêts denses où ils cultivent et gardent les arbres comme s'ils étaient un troupeau. Les Hommes-arbres sont solitaires, lents et d'une nature pacifique. Depuis ces cents dernières années ils sont en voie de disparition, du fait du peuplement des forêts par les autres races. Ils parlent leur propre langage mais peuvent aussi parler l'Elfique et quelques uns d'entre eux ont appris l'Occidental par l'intermédiaire des Druides et des Elémentalistes humains qui leur rendent visite de temps en temps. Autrement, ils évitent le contact avec les autres races. La plupart des Occidentaux ont longtemps ignoré qu'ils existaient.

En combat, ils attaquent quatre fois dans le round avec leurs poings en forme de massues.

Physique : Les Hommes-arbres ressemblent aux arbres avec une peau en écorce et des bras et des jambes en forme de branches. Le nombre de doigts aux mains et aux pieds peut varier, mais ils ont toujours deux bras et deux jambes. Ils n'ont pas de cou et ne sont ni agiles ni athlétiques. Tous les Hommes-arbres font plus de 3 m de haut.



Alignement : Bon

Traits Psychologiques : Ils sont Inflammables et si l'un d'entre eux a reçu des dommages du feu, il sera sujet à la *Frénésie*. Ils haïssent les Gobelinoïdes car ce sont des profanateurs de leurs forêts. Ils causent la *Peur* chez toutes les créatures de moins de 3 m de haut.

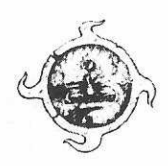
Règles Spéciales : Quoiqu'ils ne puissent pas porter d'armure, leur peau compte comme une protection de 2 Points. Les Hommes-arbres peuvent lancer des rochers à une distance de 24 mètres avec une Force de 6. Du fait qu'ils sont trop lents et trop encombrants, ils ne peuvent pas se déplacer et lancer un rocher durant le même round.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	79	25	6	7	36	20	4	24	89	66	89	89	24

• HOMMES-BETES DU CHAOS •

Originaires des Terres Incultes du Nord, ces créatures mauvaises ont la forme d'hommes pervertis par des parties animales et dotés de caractéristiques physiques hors nature. Ils sont les adorateurs et les serviteurs des Dieux du Chaos à qui ils doivent leurs formes et leurs pouvoirs. S'ils ont toujours du sang humain dans les veines, il est maintenant très dilué et ils sont considérés comme une race à part entière. Ils sont méprisés par tous les autres êtres vivants et vivent en petites bandes au plus profond des forêts du Vieux Monde, dont ils ne sortent que pour piller les fermes et les villages peu protégés.



Physique : Ils sont d'apparence très variée mais la plupart ressemblent à des humains avec une tête et des jambes d'animaux bien que certains n'aient que la tête d'un animal, comme les Minotaures. Les Hommes-Bêtes peuvent se reproduire et de nouvelles mutations apparaissent à chaque génération. Un groupe important de ces créatures comprendra des individus mutés à l'extrême ; pas de tête, membres de longueurs variables, tête ou membres multiples, textures et couleurs de peau variées. Ces mutations sont considérées comme des faveurs des Divinités du Chaos.

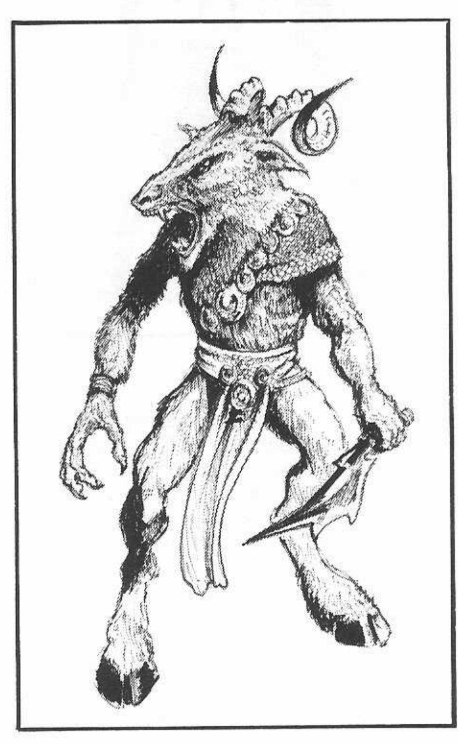
Alignement : Chaotique

Règles Spéciales : Les Hommes-Bêtes sont si diversifiés que chacun a des pouvoir spéciaux ou des mutations désavantageuses spécifiques. La table suivante présente quelques exemples de ces mutations (de plus amples détails figurent dans le supplément **Les Royaumes du Chaos**).

Le profil qui suit est donné pour un Homme-Bête moyen ; si l'on peut employer cette expression à propos de ces créatures.

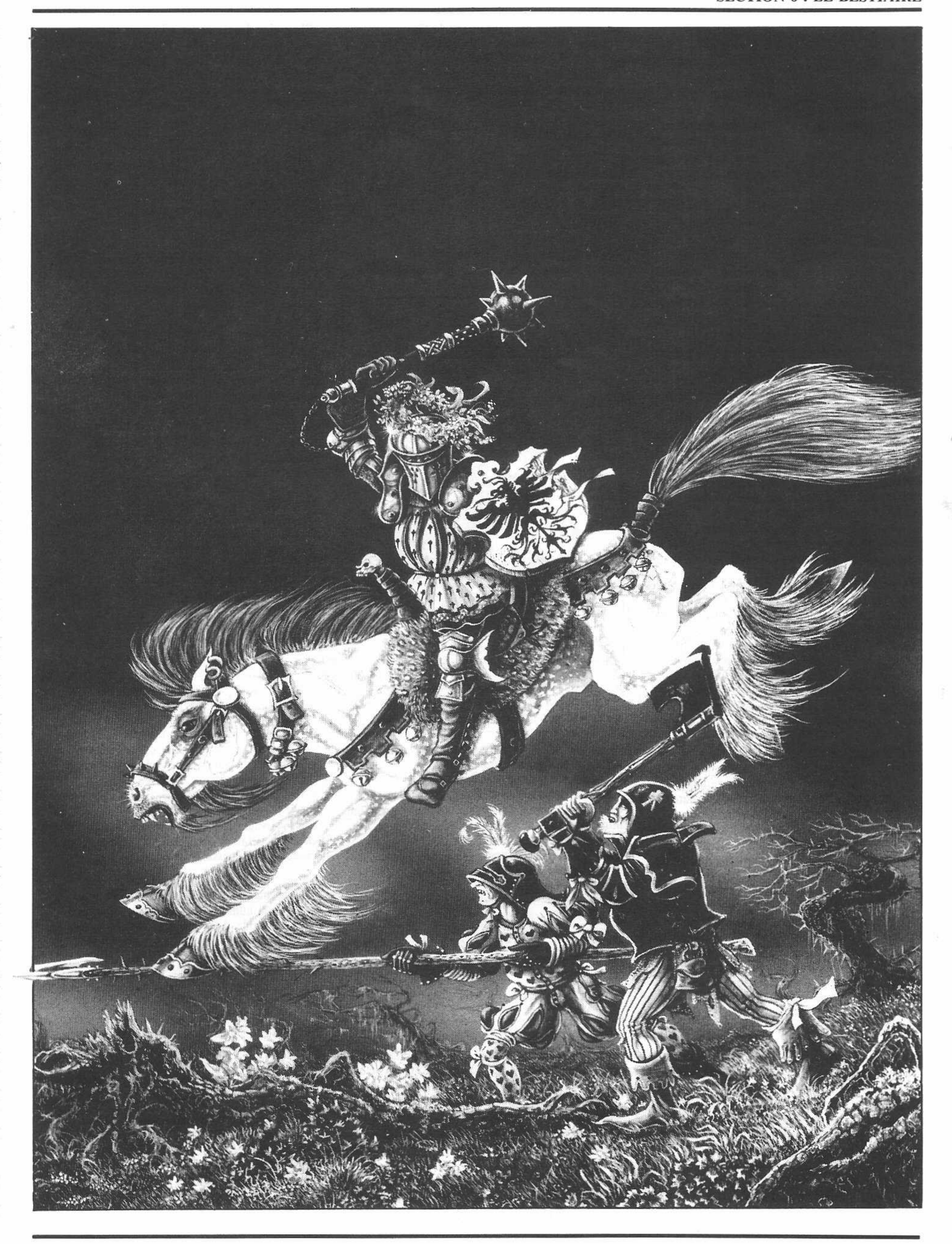
Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10



Chaque individu donné aura 1D6 mutations qui peuvent être déterminées à partir de la table suivante :

1D10	Mutations	
1	Soif de sang	- La créature est sujette à la *Frénésie* (voir les *Tests standard)*
2	Bras multiples	- La créature à 1D4 bras supplémentaires (E+1, B+1D4, I+5)
3	Queue préhensile	- Elle est capable de



		porter une arme (B+1D4, I+5)
4	Peau épaisse	- 2 points de protection pour chaque localisation
5	Morsure empoisonnée	- La mâchoire de la créature est venimeuse (Sélectionner les effets appropriés dans *Le Poison*)
6	Tête d'animal	- La créature possède une tête d'animal
7	Jambes d'animal	- (M+1D4)
8	Jambe unique	- La créature peut sautiller à la moitié de sa vitesse
9	Tentacules	- A la place des bras
10	Sans tête	- Celle-ci est comprise dans le torse

• HOMMES-LEZARDS •

Les Hommes-lézards sont une race de reptiles humanoïdes bipèdes, dérivés de la même souche génétique que les Troglodytes. Ils vivent dans les profondeurs des réseaux de cavernes naturelles. Ils en émergent parfois pour se livrer au pillage et à la capture, en passant par les citadelles occupées par des Nains ou des Gobelins ; là où les complexes souterrains se rencontrent. C'est une race presque exclusivement souterraine et ils sont rarement vus en surface, sauf parfois la nuit.

Les seuls repaires d'Hommes-lézards connus sont de petites communautés de moins de 50 individus vivant dans de grossières huttes en pierre sèches bâties dans des cavernes plus grandes. Dans l'ensemble, ils semblent mener une vie semi-nomade, se déplaçant de place en place suivant les besoins de la chasse. Certaines tribus entraînent et utilisent des Happeurs Carnivores (voir les Animaux et les Monstres) comme animaux de chasse.

Les Hommes-lézards sont socialement primitifs mais toutefois capables de s'organiser pour combattre ou pour produire le peu de matériel dont ils ont besoin. Leur société semble dater de la nuit des temps ; les plus vieux individus prennent part au commandement, pendant que les plus forts et les plus compétents sont employés comme chefs de guerre ou de groupe de chasse. Ils mangent toutes sortes de viandes, y compris celles de leurs compagnons morts bien qu'ils ne tueraient pas un congénère pour se nourrir. Ils parlent une langue unique connue sous le nom de Ssisgl'k qui défie toute transcription mais qui est pleine de bruits secs, de reniflements, de sifflements et autres sons particuliers. La période pendant laquelle ils sont restés sous terre n'est pas connue mais on croit qu'ils constituent la race intelligente la plus ancienne du Monde Connu.

Les Hommes-lézards ne portent pas beaucoup de vêtements mais ils se parent fréquemment avec des bijoux en os ou en verroteries et, à l'occasion, élaborent des coiffures. Le pagne est en général le seul vêtement qu'ils portent. Du fait qu'ils ont une peau résistante, ils semblent ignorer les armures quoiqu'ils utilisent parfois des boucliers.

Physique : Les Hommes-lézards varient en taille entre 1m20 et 2m10. Ils ont des bras et des jambes musclés, un gros cou et la tête typiquement reptilienne. Leur queue est longue et puissante. Leurs corps sont couverts d'écailles résistantes qui peuvent avoir des couleurs allant des marrons mats aux bleus irisés en passant par les rouges.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Hommes-lézards n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la *Peur* et à la *Terreur*.

Règles Spéciales : Les Hommes-lézards ont une peau très dure, comptant comme une protection



de 1 Point. S'ils sont capturés, ils seront apparemment incapables de comprendre même les questions les plus simples et essayeront de s'échapper à la moindre occasion. Compte tenu de leur habitude de manger les captifs des autres races, ils croient que toutes les autres races font de même, c'est pour cela qu'ils n'ont rien à perdre en essayant de s'évader, même dans des conditions impossibles. Les Hommes-lézards sont immunisés à la puanteur produite par les Troglodytes et sont tout à fait prêts à les employer comme troupe. Ils ont une Vision Nocturne portant à 30 mètres.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	12	30	1	18	89	18	89	89	10

• HUMAINS •

La population humaine est la plus diversifiée et la plus importante de toutes les races humanoïdes. Les Humains sont versatiles et aventureux avec une remarquable capacité à assimiler un enseignement magique ou martial ; ils font de très bons Sorciers ou soldats, aussi bien que des commerçants, des marchands, des fermiers et des artisans. Ils sont l'espèce dominante du Vieux Monde.

Physique : Leur taille varie d'un individu à l'autre et dépend de leur type racial. Peu d'humains dépassent les 2,10 m et rares sont ceux qui mesurent moins de 1,50 m. Le Vieux Monde est une région rude, les Humains qui habitent ses royaumes et ses terres sauvages ont grandi au milieu de bien des dangers et sont beaucoup plus forts et robustes que l'Humain typique de notre propre monde.

Il existe plusieurs races humaines distinctes mais celles qui vivent au-delà des frontières du Vieux Monde ne sont mentionnées ici que brièvement. Leurs cultures et leur histoire seront plus amplement développés dans de futurs suppléments.

Les Occidentaux : Ils viennent du Vieux Monde, c'est à dire de la région couverte en détail par ces règles. On considère que tous les PJ humains seront des Occidentaux.

Les Nordiques : Ils vivent dans la Norsca, vers les frontières septentrionales du Vieux Monde. Ils forment un peuple de marins, féodal et belliqueux (un peu comme les Vikings du moyen-âge). Ils partagent leur terre aride, rocheuse et inhospitalière avec les Nains du Nord avec qui ils commercent ou guerroient, selon l'humeur. Ils parlent une langue qui leur est propre, le Nordique, largement répandue dans le Nord du Vieux Monde.

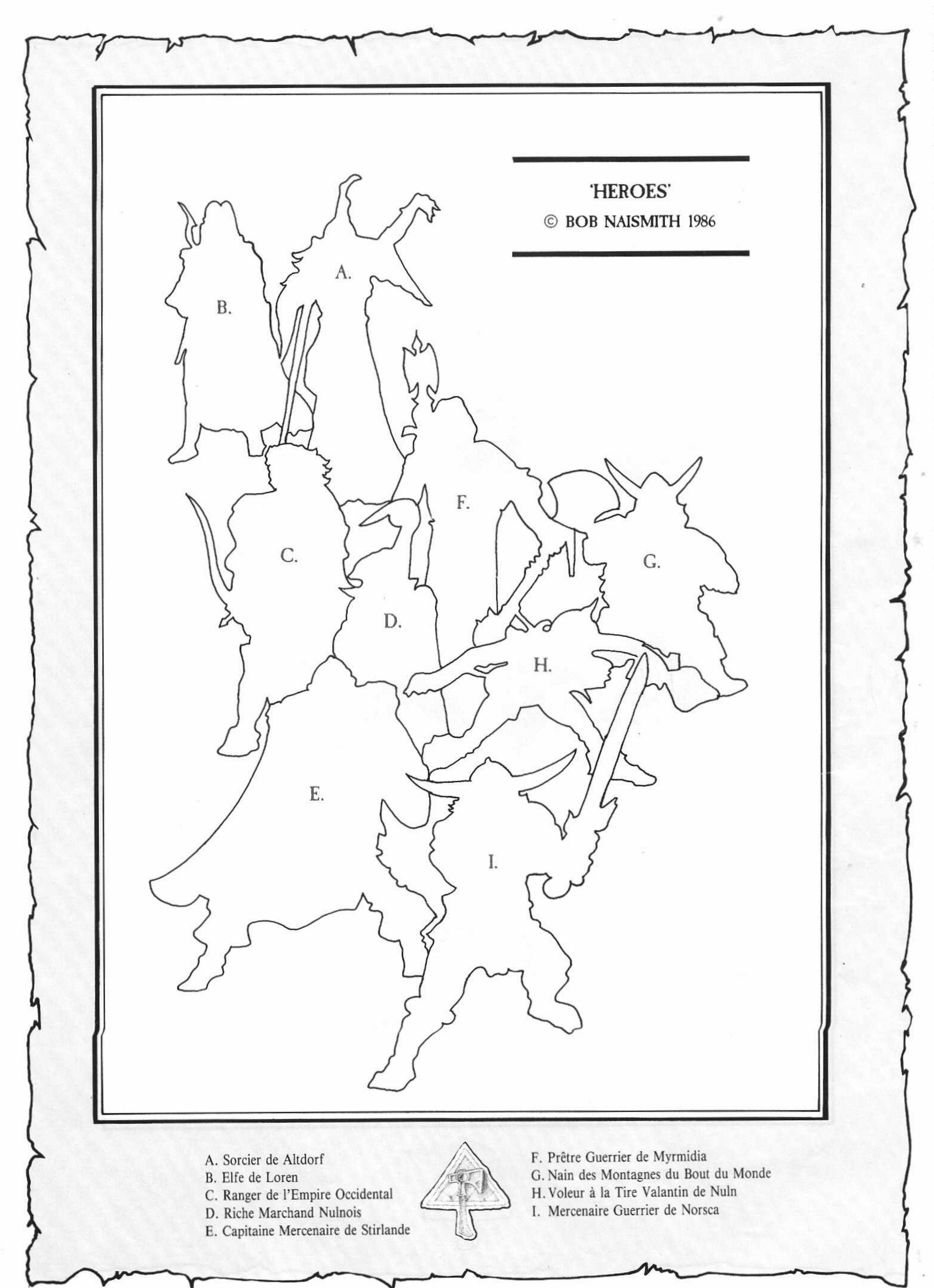
Les Arabes : Ils correspondent plus ou moins aux Ottomans de notre XVIème siècle. Bien que l'Arabie couvre plusieurs groupes ethniques et plusieurs états, ils prêtent tous allégeance à une même religion et à un seul pouvoir séculier représenté par un Sultan. La société est de type féodal et plutôt moins avancée techniquement que celle du Vieux Monde.

Les Nomades des steppes : Ils vivent dans les steppes de l'Est du Vieux Monde, au delà des Montagnes du Bout du Monde. Ils partagent leur vaste territoire avec de nombreuses tribus Gobelinoïdes nomades mais les steppes sont suffisamment étendues pour accueillir plusieurs races sans trop de conflit. Il existe beaucoup de groupes tribaux différents, parlant bien des langues et adorant bien des Dieux. Leur seul point commun est leur mode de vie. Constamment en déplacement, ils vivent à cheval ou dans leurs chariots, chassant, récoltant des baies sauvages et menant leurs rudes troupeaux : chevaux, bétail et chèvres. Ils élèvent aussi des rapaces et de puissants chiens de chasse.

Les Orientaux : Les Orientaux comprennent la population humaine de loin la plus nombreuse dans le monde. Leur terre est connue sous le nom de Cathay et consiste en un grand nombre d'états indépendants qui rappellent ceux de notre extrême-orient. Il existe bien des langues en Cathay, mais celle de la caste des administrateurs, l'Oriental est comprise aussi bien par les marchands que par les notables de tous coins. La technologie et les sociétés varient énormément, des barbares, chasseurs de têtes de l'âge de pierre du sud aux civilisations ordonnées du Nord, comprenant le Nippon et le Cathay Impérial.

Les autres types d'Humains : Ils englobent les "Southrons" à peau noire des terres méridionales et les hommes à Peaux Rouges du Nouveau Monde. Ces deux groupes sont très primitifs et n'ont que peu de contacts avec les autres races majeures. Ils vivent en petits groupes tribaux, possédant chacun sa langue et sa culture qui




'HEROES'
© BOB NAISMITH 1986
A.
B.
C.
D.
E.
F.
G.
H.
I.
A. Sorcier de Altdorf
B. Elfe de Loren
C. Ranger de l'Empire Occidental
D. Riche Marchand Nulnois
E. Capitaine Mercenaire de Stirlande
F. Prêtre Guerrier de Myrmidia
G. Nain des Montagnes du Bout du Monde
H. Voleur à la Tire Valantin de Nuln
I. Mercenaire Guerrier de Norsca

varient considérablement d'une aire géographique à l'autre.

Alignement : N'importe lequel. La plupart des Humains sont neutres.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

• MINOTAURES •

Tel est le nom donné à une sorte d'Homme-Bête géant qui regroupe les capacités physiques et mentales d'un humain et d'un taureau et, à l'occasion, celles d'autres créatures. Ces féroces monstres du Chaos sont brutaux en manières et corrompus d'esprit avec un insatiable appétit de chair vivante. Ils adorent dépecer leurs victimes vivantes et dévorer leur chair devant leurs yeux. La chair fraîche et le sang ont un effet incroyable sur les Minotaures et leurs repas tournent rapidement en une orgie de sauvagerie et de torture. Leur plat favori est l'homme mais ils ne dédaignent que peu d'autres créatures et deviennent même cannibales si le besoin s'en fait sentir. On trouve les Minotaures au plus profond des vieilles forêts du Vieux Monde d'où ils effectuent de spectaculaires raids accompagnés par d'autres Hommes-bêtes ou des Guerriers du Chaos. Ce sont de redoutables combattants bien que leur Intelligence primitive les empêche d'utiliser des armes trop complexes ou de fabriquer leurs propres armes et armures.

Physique : Les Minotaures apparaissent comme des humains géants avec une tête de taureau et souvent d'autres aspects chaotiques. Leur peau est sombre quoique leur tête soit généralement noire avec des cornes blanches ou jaunâtres. Certains portent les marques des Dieux du Chaos sous la forme de jambes de bouc couvertes d'une épaisse toison noire. Leurs yeux sont normalement rouges et leur peau nue autour des oreilles et du museau est grise ou rosâtre.



Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques : Ils causent la *Peur* à toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.

Règles Spéciales : Les Minotaures sont sujets à la *Soif de sang*. S'ils blessent ou tuent un adversaire et qu'il n'y a pas de danger immédiat, ils doivent effectuer un Test de Sang Froid et, s'ils échouent, ils commenceront à dévorer leur victime. S'ils sont attaqués pendant ce temps, ils se défendront et leur score d'Attaque sera doublé jusqu'à ce qu'ils puissent reprendre leur repas tranquillement.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	25	4	4	17	30	2	18	66	18	29	24	10

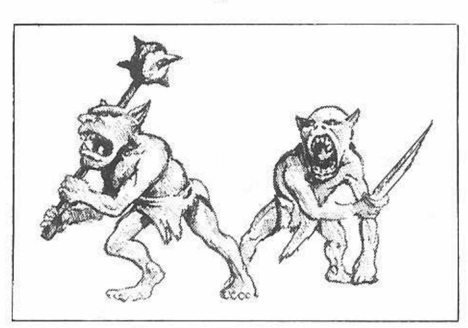
• MORVEUX •

Les Morveux sont les plus petites créatures de toutes les races Gobelinoïdes. Ils vivent dans de grandes communautés fermées près des forêts denses, habitant des terriers ou des caves souterraines, des excavations autour des racines d'arbre ou sous des rochers. Bien que théoriquement cachés, les accès à un terrier de Morveux sont facilement identifiables par un gros tas de fumier, de déchets et d'ordures tout autour. La puanteur rendra évidente la localisation générale d'un terrier à tous ceux qui auront un quelconque sens de l'odorat ; la conception de l'hygiène personnelle chez un Morveux est assez dégoûtante. Les compagnons de terrier se reconnaissent entre eux par l'odeur et les Morveux se donnent de la peine pour acquérir précisément l'odeur qui convient. Ils ont un instinct très grégaire et apparaissent toujours en grand nombre ; Ils détestent être seuls.

Bien que les Morveux utilisent des armes et des vêtements, ils ne fabriquent rien, préférant dérober et détourner les biens des autres races. Ainsi, leurs vêtements sont très primaires - de grossiers pagnes et autres chiffons. Les Morveux n'attaquent ouvertement que si leur nombre est supérieur, avec un ratio de dix contre un, autrement ils adoptent les tactiques de la discrétion et de "Frapper-et-fuir". Leurs armes sont généralement des couteaux qu'ils portent comme des épées, et de petits épieux, haches et massues. Ils utilisent aussi des filets et certains terriers cultivent d'étranges moisissures et des mousses vénéneuses pour remplir leurs "Armes-spores".

Les Armes-spores se présentent sous la forme de boules creuses en terre cuite, contenant toutes sortes de moisissures et pouvant être lancées.

A la différence des autres races Gobelinoïdes, les Morveux sont d'un Alignement neutre - ils ont



une tendance mauvaise mais leurs actes les plus ignobles, comme remplir le chapeau ou les sandwiches d'une personne endormie de leurs excréments, sont plus le résultat de leur sens de l'humour très particulier que de leur Alignement. Leur dialecte de la langue Gobeline est connu sous le nom de Morvique.

Physique : Les Morveux ressemblent très peu aux Gobelins, mesurant seulement entre 60 et 90 cm. La couleur de leur peau n'est pas définissable, cependant, leur corps est invariablement enduit de gadoue et de substances pires encore .

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Morveux ne sont pas sujet à l'*Animosité* entre Gobelinoïdes (Ils sont trop stupides pour concevoir des problèmes relationnels) mais ils ont une légère sournoiserie animale qui les exempte de la *Stupidité*. Lorsqu'ils ne sont pas supérieurs en nombre face à des ennemis avec un ratio de dix contre un, ils sont sujet à la *Peur*. Un Morveux seul est sujet à la *Terreur*.

Règles Spéciales : Les Morveux sont immunisés à tous les effets des moisissures et utilisent une variété d'Armes-spores qu'ils peuvent lancer jusqu'à 15 mètres et qui ont les même effets que les moisissures rouges ou jaunes (voir *les Animaux et les Monstres - Champignons et Moisissures*). Ils ont une Vision Nocturne qui porte à 10 mètres.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

• NAINS •

Les Nains sont peu nombreux. Bien qu'ils vivent longtemps, ils se reproduisent très lentement. Ils vivent en clans, dans des citadelles inaccessibles ou dans des forteresses souterraines, mais ils adoptent beaucoup des caractères culturels des régions où ils sont installés. Les Nains de Norsca, par exemple, ont plus de points communs avec les humains Nordiques qu'avec leurs cousins des Montagnes du Bout du Monde.

Les Nains sont fiers et très emportés. Leur histoire est pleine de colères sans fondements valables qui ont provoqué des querelles raciales ou des guerres. Une de ces guerres fut menée contre les Elfes du Vieux Monde, dans un passé légendaire. Au moment où les Elfes se retiraient du conflit, retournant dans leur Archipel, les Nains affaiblis durent faire face à une invasion de Gobelins. Les combats qui suivirent sont connus sous le nom de Guerres Gobelines, au cours desquelles les Royaumes Nains du Vieux Monde furent réduits à quelques places-fortes le long des Montagnes du Bout du Monde. Les Nains du nord souffrirent moins du conflit mais, plus récemment, ils se trouvèrent en butte aux incursions du Chaos et beaucoup fuirent vers l'ouest, au-delà des mers, vers les terres nouvelles de Lustrianie et vers les colonies des terres du sud, la Nouvelle Côte.

Les Nains sont très manuels : ils font d'excellents artisans et d'infatigables travailleurs. Leurs dons pour la Magie sont faibles et les Sorciers Nains sont plutôt rares. Ils parlent l'Occidental ou le Nordique en plus de leur propre langue, secrète, qu'ils n'enseignent à personne.

Physique : Les Nains sont des créatures de petite taille, environ 1,50 m mais très solidement bâtis. Leur morphologie est idéale pour la vie et le travail en milieu souterrain. Leur peau est identique, par la couleur, à celle des humains et leurs cheveux sont de teintes variées quoique les Nains du nord tendent à être plutôt blonds ou roux.

Règles Spéciales : Les Nains ont une Vision Nocturne portant à 30 mètres.



Alignement : Tous sont possibles. La plupart des Nains sont neutres bien que certaines communautés vivant dans les Montagnes du Bout du Monde soient passées du côté du Mal (mais même ceux-ci évitent tous rapports avec les Gobelinoïdes). De la même manière, certains Nains du nord ont été corrompus par les incursions du Chaos, devenant eux-même chaotiques.

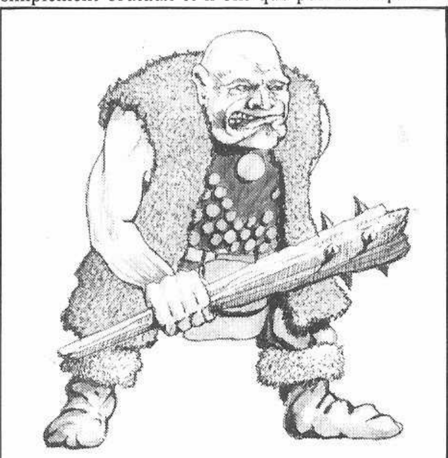
Traits Psychologiques : Les Nains sont sujets à la *Haine* envers tous les Gobelinoïdes et éprouvent de l'*Animosité* envers les Elfes. Les Nains du nord ont le même substrat culturel que les Nordiques (voir les Humains). Leurs communautés comptent quelques Berserkers, très violents et sujets à l'*Alcoolisme* et à la *Frénésie*.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	25	3	4	7	20	1	24	66	29	66	66	24

• OGRES •

Les Ogres sont des humanoïdes lourds et laids qui adorent combattre et tuer. Toutefois, ils sont peu regardants et n'hésitent pas à louer leurs services au plus offrant. Pas spécialement cruels, ils sont simplement brutaux et n'ont que peu de respect



pour les faibles. D'origine humaine, ils furent, dans un lointain passé, affectés par le Chaos dans leurs terres du nord. Ils sont donc communs en Norsca et même dans le nord du Vieux Monde mais leur race est en voie de d'extinction. Ils vivent pour manger et combattre et leur Dieu principal est nommé la "Grande Panse". Bien que leur système digestif soit chétif comparé à celui du Troll, ils peuvent manger quasiment tous les animaux et les végétaux. D'ailleurs, leurs mots pour désigner les autres races peuvent presque toujours se traduire par "Nourriture", ou quelque chose d'approchant.

Une anecdote décrit bien l'attitude typique de l'Ogre pour le repas ou le combat : Un chef de mercenaires Ogre était réputé avoir dit à ses employeurs humains : "Oh Freluquets ! déguerpissez et, nous, on va déjeuner." ce qui signifie, en clair, : "Je disais, insignifiantes petites personnes, si vous daigniez déplacer votre ligne de front, nous pourrions engager l'ennemi !".

La plupart des idiomes parlés par les Ogres concernent la nourriture et les repas et ceux d'entre eux qui parlent une langue humaine ont l'habitude de traduire littéralement ce q‹˙ crée d'intéressants problèmes de communication. "Freluquet" est un terme qui désigne tout non-Ogre dans une conversation et devient une insulte quand cela est adressé à un Ogre.

La dispute pour de la nourriture est très populaire chez les Ogres, comme une forme de duel et l'ultime triomphe, pour un Ogre, est de vaincre sont adversaire en le dévorant. Les Ogres parlent une langue faite de grognements et de reniflements connue sous le nom de Grumbarth bien que certains baragouinent le Nordique et une minorité connaissent quelques bribes des autres langues du Vieux monde.

Les Ogres portent des vêtements simples, en général des fourrures ou du cuir et quelques matériaux qu'ils ont dérobés ou échangés dans des coopératives humaines. Ils préfèrent les armes immenses et biscornues.

Physique : Ce sont de grands humanoïdes d'environ 3,50 m de haut et presque autant de large. Leur ossature est massive, solidement construite et leur donne une apparence rude.

Ils sont très adaptés au froid et à des conditions de vie rudes avec peu de terminaisons nerveuses ou de vaisseaux sanguins proches de l'épiderme. Leur peau, aussi épaisse que celle d'un taureau, est souvent sombre, terne, brune ou grise et leurs rares cheveux ébouriffés sont habituellement noirs, gris ou blancs.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Ogres cause la *Peur* à toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10



• ORQUES •

Les Orques sont de puissants guerriers - les plus résistants de la branche des Gobelinoïdes, ils s'imposent souvent comme chefs de leurs cousins plus faibles. Ce sont des monstres repoussants qui aiment infliger la douleur et se complaisent dans la cruauté et le massacre. Ils combattent constamment et s'ils manquent d'ennemis, ils se battent entre eux. Toute leur culture et leur technologie est basée sur la notion de conflit. Ils font de dangereux adversaires mais leur manque d'organisation ou de motivation les empêche de présenter une réelle menace à long terme pour l'humanité. Les Orques parlent la langue Gobeline commune, en général quatre octaves plus bas que n'importe quel autre Gobelin.

Physique : Les Orques sont les plus grands des Gobelinoïdes et atteignent souvent 2,10 m de haut. Puissamment bâtis, leurs jambes et leur torse leur donne une allure de singe. Leurs bras sont longs et leurs énormes mains touchent



presque le sol. Ils ont un faciès de brute avec d'énormes mâchoires garnies de crocs et leurs petits yeux porcins sont cachés par des arcades sourcilières proéminentes. Leur peau est souvent verdâtre ou vert olive foncé et couverte de verrues, de cicatrices et d'immondices.

Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Ils sont sujets à l'*Animosité* envers les Gobelinoïdes des autres races et tribus.

Règles Spéciales : Ils ont une Vision Nocturne portant à 10 mètres.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

• ORQUES SOMBRES •

Les Orques sombres sont les plus grands et les plus terribles de tous les Gobelinoïdes. Leur taille imposante et leur Force sont réputées être le résultat du cannibalisme tribal qui sévit chez eux depuis très longtemps. Les Orques les plus petits



et les plus faibles sont dévorés - fréquemment tout vif. Cette violente méthode de sélection de l'espèce - connue sous le terme Orque "Bouffer du nabot" - a produit une race d'Orques qui arbore les traits Mauvais de cette espèce jusqu'à l'extrême. Heureusement, cela n'a pas augmenté la basse intelligence de la race. Compte tenu de la puissance qu'elle montre et du fait qu'elle ne vit que pour la guerre et la destruction, on est en droit de se demander si cette espèce n'a pas été spécialement créée par une Intelligence retorse, dans l'intention de disposer de maîtres guerriers. Leur taille et leur force conviennent admirablement bien pour cela mais leur violence et leur nature inconsciente excluent la discipline requise pour un tel dessein.

Les Orques sombres s'habillent généralement d'immondes fourrures en lambeaux avec des pièces d'armures récupérées sur les champs de batailles. Les casques sont portés par ceux qui ont pu se les procurer (et les garder). Plus grand et plus sophistiqué est le casque, plus vaillant est le porteur.

Physique : Les Orques sombres sont de ce fait les plus grands des Gobelinoïdes. Leur corps puissamment musclé est haut de 2 m à 2,60 m et ils sont aussi larges que hauts. Des siècles d'accouplements consanguins ont fait que certaines caractéristiques Orques ont été exagérées chez les Orques sombres et leur large et protubérant maxillaire inférieur leur a valu le surnom de "Têtes de bouledogue". Comme leur nom l'indique ils ont une peau invariablement sombre ; Le marron et le gris foncé sont les couleurs les plus courantes.

Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Les Orques sombres prennent naturellement comme victimes (et à l'occasion dévorent) les membres des autres races Gobelinoïdes et sont sujets à l'*Animosité* avec un bonus de 10%.

Règles Spéciales : Les Orques sombres ont une Vision Nocturne qui porte à 10 mètres.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	4	4	7	30	1	18	29	18	29	29	14

• SEMI-ORQUES •

Les Semi-Orques sont le produit d'un mélange de races, principalement d'humain et de Gobelinoïdes. Toutes ces créatures sont communément appelées des Semi-Orques bien qu'en fait elles peuvent avoir du sang Gobelin ou Hobgobelin. Rejetés des sociétés humaines et Gobelinoïdes, ils se regroupent généralement en bande de brigands ou de mercenaires et peuvent apparaître en de rares occasions dans des armées Gobelinoïdes. Ils ont été utilisés dans la société humaine comme esclaves ou mercenaires mais sont actuellement considérés comme trop dangereux pour rester près des communautés humaines. Plusieurs nations ont engagé une campagne d'extermination, ce qui pourrait les avoir rapprochés des Orques et autres Gobelinoïdes. Ils parlent la langue Gobeline commune et quelques individus parlent une forme altérée de langages humains locaux.

Physique : Ces créatures ressemblent à un croisement entre les humains et les Gobelinoïdes. Certains ont la tête caractéristique des Orques alors que d'autres ressemblent plus fortement aux humains mais peuvent avoir des bras rallongés de singes ou des jambes recourbées. L'apparence est très variable. La couleur de leur peau et de leurs cheveux s'apparente souvent à celle de leurs parents.

Alignement : Neutre ou Mauvais. La plupart sont Mauvais.

Traits Psychologiques : Les Semi-Orques sont sujets à l'*Animosité* envers tous les autres Humanoïdes. Du fait qu'ils sont rejetés, leurs Tests sont fait avec 10% de pénalité.

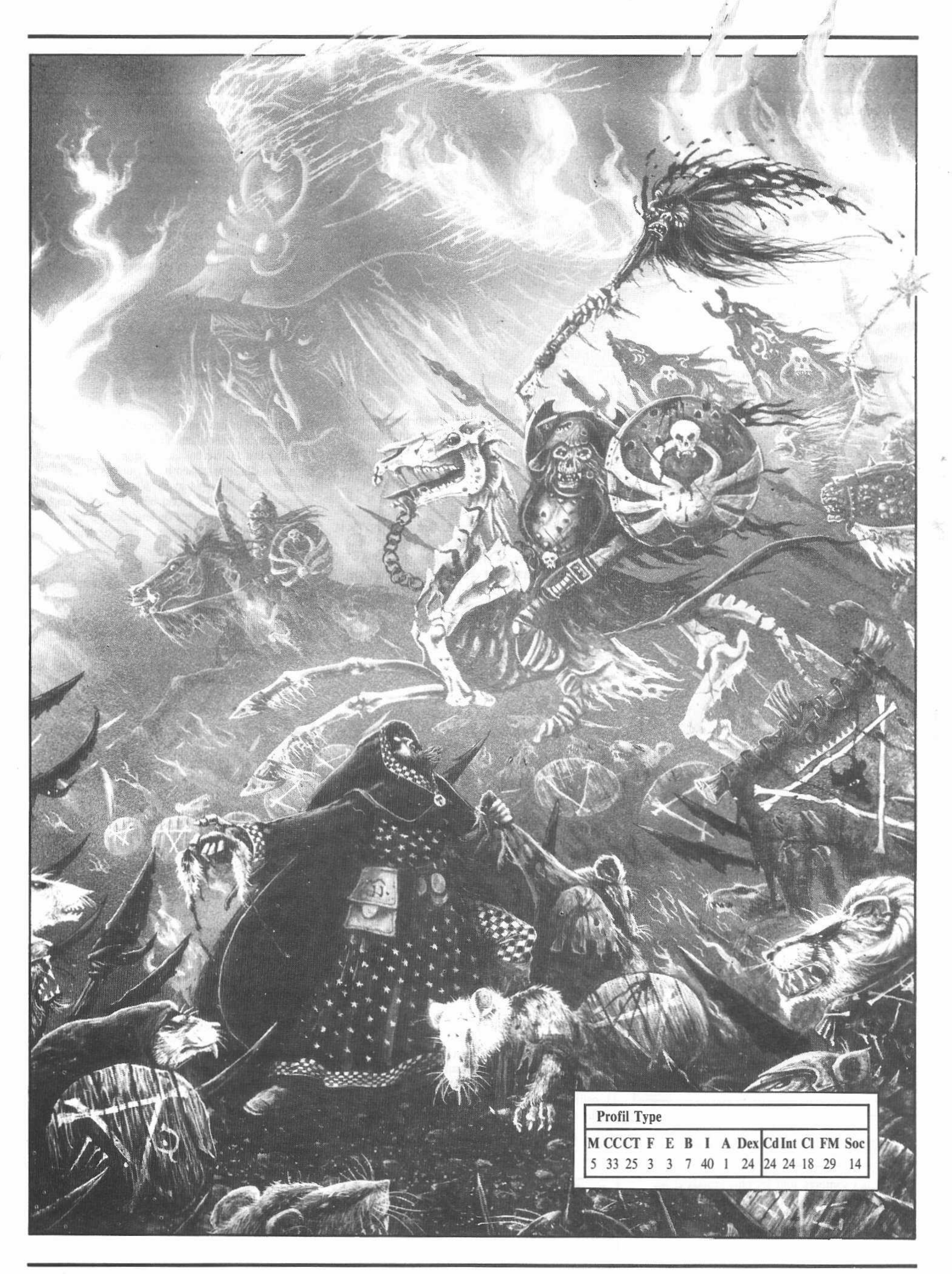
Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	24	29	29	18

• SKAVEN •

Les Skavens sont une race d'Hommes-Bêtes combinant les natures de l'homme et du rat. Ils sont venus vivre dans les ruines de l'ancienne civilisation Slanne lorsque des rats géants ont muté par leur exposition à une puissante source de magie, imbibée par tout le pouvoir de corruption du Chaos. Ce matériau est connu sous le nom de "Pierre-Distordante" et il est très dangereux dans sa forme brute - une exposition prolongée conduirait à de graves mutations ou même à la mort. Les Skavens, cependant, n'ont pas seulement une grande résistance à la "Pierre-Distordante" mais gagnent en réalité de l'énergie en la consommant sous la forme de poudre raffinée.



Les forteresses Skavens sont éparpillées en dessous d'anciennes ruines partout dans le monde



Profil Type

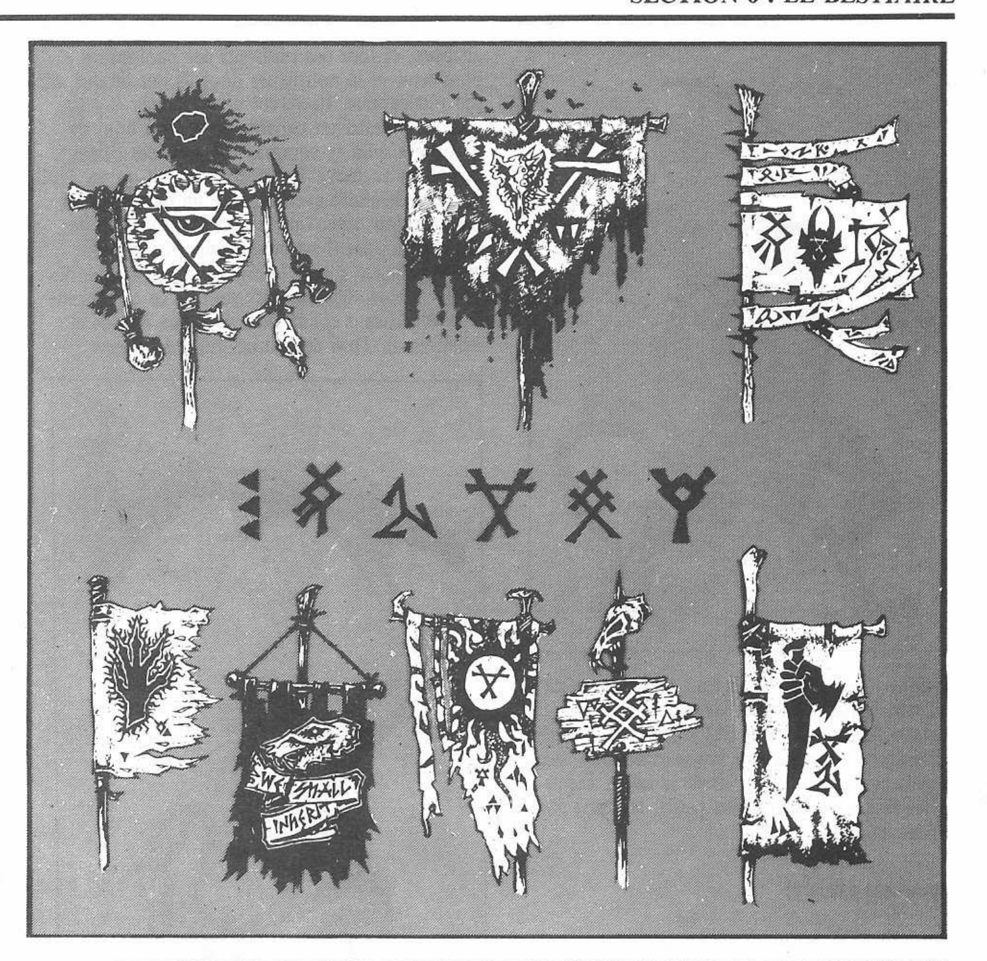
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

connu, elles se composent d'un réseau de tunnels et d'enchevêtrement de conduits connectés aux égouts sous les cités habitées. La capitale légendaire des Skavens : "Abjectalie" est supposée se situer dans les profondeurs des grands marécages désolés du nord-ouest de Tilea. Ils adorent un Dieu du Chaos connu sous le nom du "Rat Cornu" que les Grands Prêtres surnomment le Treizième Dieu de la Pourriture. Les servants directs de ces prêtres sont un ordre de Shamans appelés les Devins Gris tandis que la société Skaven est organisée en clans, comprenant les Sorciers-Ingénieurs du clan de Skryre, les Assassins du clan Eshin, les Moines Pestiférés du clan de Pestilen et les Esclaves de la Pierre du clan des Moisis. De plus, il y a de nombreux clans de Seigneurs de la Guerre dont la majorité ne sont que des petits bandits dirigés par le plus puissant individu. Les clans des Seigneurs de Guerre comprennent plus de 75% de la population Skaven et forment toute la masse de la force de combat.

Les Skaven portent des haillons sombres sur tout assortiment hétéroclite de pièces d'armure qu'ils peuvent posséder. Celles-ci sont habituellement faites à partir de peau d'animaux renforcées par des plaques de métal, garnies de clous et de morceaux de cottes de mailles récupérés sur le champs de bataille. Les symboles des clans sont bien mis en évidence sur les vêtements et les boucliers et quelquefois teints et même estampés sur leur fourrure. Leurs armes favorites sont de longs couteaux avec des lames crantées ou en dents de scie, parfois montés sur des manches en bois mais ils emploient aussi une variété d'armes encombrantes munies de crochets.

Physique : Les Skavens prennent la forme de rat géants, en une caricature d'humain. Ils font environ entre 1,20 m et 1,80 m de haut. Les autres détails varient largement étant donné qu'ils sont enracinés dans le Chaos. Excepté pour les oreilles et la queue, ils sont recouvert d'une fourrure dense. La plupart d'entre eux sont marrons ou bigarrés mais certains sont noirs, blancs ou gris. Les Skavens blancs peuvent être des sorciers compétents alors que les rares Skavens gris ont le plus de chances de porter une certaine forme de mutation chaotique.

Alignement : Chaotique





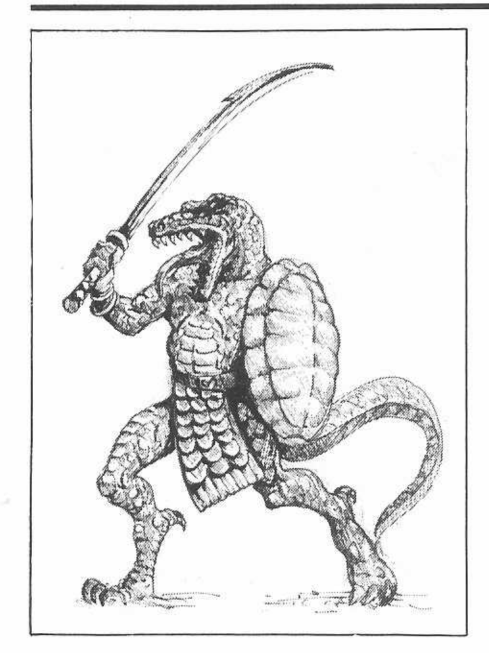


Règles Spéciales : Tous les Skavens ont une Vision Nocturne portant à 30 mètres. Les couteaux et les morsures des Skavens ont une base de 35% de chance d'Infecter la plaie. Certain mutants ont une queue préhensile qui peut tenir une arme supplémentaire et ont 10 % de chance que toutes leurs armes soient empoisonnées par un Poison (voir *les Poisons*). Les Devins gris et les membres du clan Skryre sont des Magicien de niveau 1-4 avec 3D6 Points de Magie pour chaque niveau. Ils ne regagnent des Points de Magie qu'en consommant des morceaux raffinés de "Pierre-Distordante" qui leur redonnent 1D6 Points.

• TROGLODYTES •

Les Troglodytes sont fermement apparentés aux Hommes-lézards à qui ils ressemblent en tous points sauf pour la taille et pour le compte de qui ils agissent fréquemment en tant que guerriers et gardes. Bien qu'ils soient plus rares que les Hommes-lézards, les Troglodytes sont énormément craints car ce sont de formidables adversaires, souvent employés comme troupe de choc par les Hommes-lézards. Ils sont extrêmement stupides et c'est pour cela qu'ils n'atteignent pas de poste de commandement dans les communautés d'Hommes-lézards. Ils n'ont aucune connaissance des tactiques en combat; on se contente de leur dire d'attaquer l'ennemi et de le tuer. Fréquemment, ils ne remarquent même pas que leur adversaire est mort et ils continuent de frapper et de lacérer le corps bien longtemps après qu'il ait cessé d'opposer toute résistance.

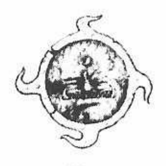
Les Troglodytes émettent une puanteur nauséabonde qui est repoussante pour tous les non-reptiliens. Ils parlent un dialecte de la même langue sifflante que celle des Hommes-lézards.



Physique : Les Troglodytes font plus de 3 m de haut mais à part cela sont identiques aux Hommes-lézards. Ils sont très musclés avec la tête écailleuse et la large queue typiques aux reptiliens. La couleur des écailles varies de la même façon que les Hommes-lézards plus petits, les verts sont les plus courants.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Troglodytes sont sujets à la Stupidité et lorsque l'un d'entre eux tue un adversaire, il doit effectuer un Test d'Intelligence afin de remarquer que sa victime est morte ; s'il échoue, il continuera à attaquer le



corps, Testant son Intelligence tous les rounds et s'arrêtant seulement si un Test réussit. Les Troglodytes causent aussi la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.

Règles Spéciales : Les Troglodytes ont une peau rude qui compte comme une protection de 1 Point sur tout leur corps. Leur odeur nauséabonde affecte toutes les créatures non-reptiliennes qui les combattent, leur donnant une pénalité de 10% en CC. Ils ont une Vision Nocturne portant à 30 mètres.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	4	4	10	10	2	14	89	14	89	89	10

• TROLLS •

Les Trolls sont des créatures laides et repoussantes d'apparence vaguement humanoïde. Ils sont apparentés aux Ogres mais ils ont été plus profondément affectés par le Chaos et continuent encore à produire des mutations. Ils vivent comme des animaux sauvages, en petits groupes, et font des raids sur des habitations pour trouver la nourriture dont ils ont besoin, ou par pur caprice. Ils vivent pour manger et leur système digestif est capable de venir à bout de n'importe quoi (y compris - ce sont des rumeurs - de solides rochers). En effet, il est dit qu'un Troll est la seule chose avec laquelle un Ogre peut se mesurer dans une compétition d'absorption de nourriture - car il est connu que ceux-ci n'ont aucune chance contre la digestion volcanique des Trolls. Leurs sucs digestifs sont de ce fait l'acide le plus puissant connu dans le Vieux monde et éventrer un Troll en combat rapproché peut



souvent provoquer la mort des deux combattants à cause de l'acide qui jaillit. Occasionnellement, le peu de nourriture restée indigeste, comme l'or ou les gemmes, peut être trouvés dans le gésier d'un Troll bien que rares sont ceux qui prennent le risque de les récupérer. Les oreilles et le nez sensibles d'un Troll peuvent détecter les sons et les odeurs d'un champs de bataille à plusieurs kilomètres et, en Norsca comme dans l'extrême nord du Vieux Monde, il n'est pas rare de voir un groupe de Trolls apparaître à la lisière d'un champ de bataille et commencer à manger tout ce qui leur passe sous la main. Bien qu'ils soient capable de manger pratiquement n'importe quoi, ils préfèrent toutefois la viande et la charogne.

Quand un Troll tue un adversaire, il est fréquent de le voir perdre tout intérêt pour la bataille et s'asseoir pour manger. Les Trolls ont peu de vocabulaire ou de compréhension pour le langage mais certain parlent une version altérée du Nordique (très lente).

Ce sont des créatures peu hygiéniques, crasseuses et à l'odeur répugnante, il est courant pour une variété de champignon de pousser sur toutes les parties de leur corps. Du fait de leurs imprévisibles usages alimentaires, les Trolls sont souvent couverts des restes de leur dernier repas. Ils ne portent pas d'armure et n'utilisent qu'occasionnellement des armes ; Celles-ci sont toujours grossières, consistant principalement en des troncs d'arbres portés comme des massues, bien qu'ils soient connus pour utiliser des haches prises sur des Géants et des Ogres, quelquefois même en les tenant par la bonne extrémité. Les Trolls ont la faculté de *régénérer* les tissus de leur corps endommagé - Si bien qu'un Troll tué peut parfois revenir à la vie.

En combat, ils attaquent avec les deux *griffes* (ou les deux armes, s'ils en portent) et une *morsure*.

Physique : Les Trolls sont de grands monstres de plus de 3 mètres de haut. Bien qu'ils peuvent paraître efflanqués ou cômiques, leurs corps tordus sont très forts avec des os lourds et des tendons de la taille de câbles de navire. Les Trolls peuvent être pratiquement de n'importe quelle couleur, la plupart étant brunâtre ou verdâtre.

Alignement : Mauvais ou Chaotique.

Traits Psychologiques : Les Trolls sont sujets à la *Stupidité* et un échec à un Test de Stupidité signifie qu'ils commenceront à manger la chose la plus proche, même si celle-ci est faite de pierre. Si un Troll tue ou met hors de combat un adversaire et qu'un autre ennemi n'est pas à portée, il devra réussir un Test de Sang Froid ou commencer à le dévorer. S'il est attaqué pendant qu'il mange, il combattra celui qui l'a dérangé et son nombre d'Attaques sera temporairement doublé jusqu'à ce qu'il soit capable de finir son repas. Les Trolls causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut. haut.



Règles Spéciales : Les Trolls peuvent *régénérer* les dommages qu'ils ont subis. Un Troll subissant des Blessures, même au point d'en mourir, peut être capable de *régénérer* ses Points de Blessure. Un Point de Blessure est récupéré à chaque Tour de jeu (minute) jusqu'à ce que la créature ait atteint son maximum. Les Points de Blessure causés par le feu ou par un acide corrosif ne peuvent pas être régénérés. Un Troll dont le total de Points de Blessure est tombé à cinq ou moins ne peut pas attaquer ni se déplacer jusqu'à ce qu'il ait récupéré suffisamment de Points pour atteindre un total d'au moins six . Si un Coup Critique est porté cela indique que le bas du corps d'un Troll est percé, l'acide jaillissant couvrira une aire de 3 mètres en demi-cercle devant lui, causant 1D3 Points de Blessure avec une Force de 10 à tout ce qui se trouve dans cette zone. Les armures n'accorde aucune protection contre cela et les armures et les armes non-magiques seront automatiquement détruites.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	9	5	4	18	10	3	14	14	14	24	24	6

• LES ANIMAUX ET LES MONSTRES •

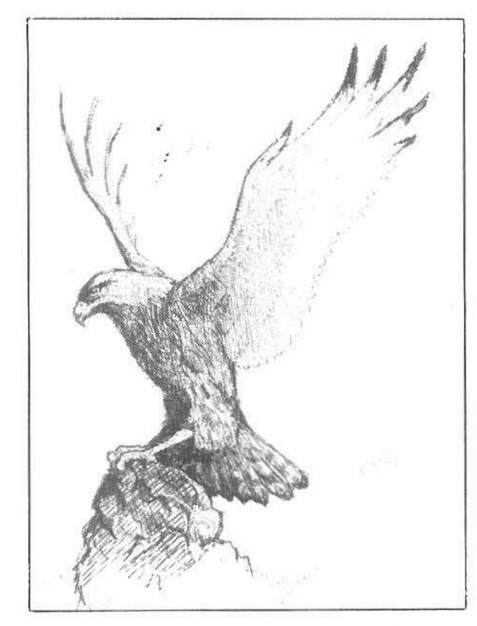
Il y a beaucoup d'animaux et de monstres différents dans le Vieux monde et il n'est pas vraiment pratique de donner des détails pour chacun d'eux. Certains sont intelligents, d'autres pas. Certains sont simplement nuisibles et d'autres sont pleinement capables de tout exterminer à l'exception des plus puissants. La plupart de ces créatures ont un Niveau d'intelligence animal et beaucoup pourraient être attirées par la nourriture, les grands bruits, les lumières brillantes, etc. Elles auront une saine attitude face à la violence et la plupart se retireront plutôt que de prolonger un combat si elles rencontrent une résistance acharnée.

- Aigles
- Amibes
- Amphisbaenas
- Animaux de troupeaux
  - Bisons
  - Elans
- Araignées Géantes
- Basilics
- Champignons et Moisissures
  - Fluospores
  - Moisissures Jaunes
  - Moisissures Pourpres
  - Moisissures Rouges
- Chats Sauvages
- Chauve-souris Géantes et Normales
- Chevaux
  - Destriers
- Chevaux ailés (Pégases)
- Chiens de guerre
  - Chiens de Hobgobelins
- Chimères
- Hiboux Géants et Normaux
- Créatures Garous
- Dopplegangers
- Dragons
- Dragons Tortues
- Griffons
- Happeurs Carnivores
- Harpies
- Hippogriffes
- Hydres
- Jabberwocks
- Joncs Sanguinaires
- Licornes
- Loups Grands, de Meutes et de la Nuit
- Macareux à Bec Tranchant
- Manticores
- Nuées
- Ours
- Palourdes des Sables
- Petits Animaux
  - Corbeaux
  - Ecureuils
  - Grenouilles
  - Hermines
  - Lapins
  - Loutres
  - Renards
- Pieuvres des Marais
- Rats Géants, Normaux et de Rochers
- Sangliers
- Sangsues-Caméléons
- Sangsues géantes
- Scarabées géants
- Scorpions géants
- Serpents Géants et Normaux
  - Crotales géants
  - Serpents de roches
  - Vipères
- Vers des marais
- Vers dorés
- Vers fouetteurs
- Vers solaires
- Vouivres
- Zoats



• AIGLES •

La race ancienne des aigles qui vit dans le Vieux Monde est différente de celle de notre propre monde. Ils sont de loin plus intelligents, plus grands et bien plus dangereux. Ils vivent dans les plus hauts pics montagneux, faisant des chèvres sauvages des montagnes leurs proies favorites. Occasionnellement, ils prennent des moutons dans les fermes les plus élevées et ils sont autant redoutés que respectés des fermiers de montagne. Généralement ils ne se mêlent que très peu aux autres espèces. Leur nombre a semblé diminuer durant ces derniers siècles.
En combat les Aigles ont deux Attaques de Griffes.



Physique : Les Aigles sont les plus grands des oiseaux de proie avec une envergure pouvant atteindre 9 m. Ils ont un plumage marron avec l'extrémité des ailes blanches et une queue striée.

Alignement : Loyal ou Bon.

Traits Psychologiques : Les Aigles causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m.

Règles spéciales : Les Aigles volent comme des *Piqueurs* et le M donné est celui qui s'applique au Déplacement au sol. Ils ont une Vision nocturne jusqu'à 20 mètres.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	67	0	5	4	17	50	2	-	43	29	43	43	-

• AMIBES •

Les Amibes sont d'énormes créatures unicellulaires avec un corps fait de protoplasme semblable à de la gelée, d'où leurs noms populaires de gelée, viscosité et tache. Elles s'écoulent sur des surfaces solides ou nagent dans des liquides avec un mouvement ondulant. Elles peuvent se Déplacer sur presque n'importe quelle surface, y compris les murs et les plafonds, suintant même à travers les fissures et les crevasses les plus étroites.



Les Amibes se nourrissent de toutes les formes de matières vivantes ; y compris les champignons, les mousses, les plantes et les animaux. Leur alimentation habituelle est la chair d'animaux morts mais elles attaqueront tout aussi volontiers des créatures vivantes, en "s'écoulant" et en englobant leurs victimes. La nourriture est directement absorbée à travers les parois de la cellule puis elle est digérée par de puissants enzymes. Les Amibes n'ont pas la capacité d'absorber des minéraux ou des métaux qui passent au travers de leur corps sans y subir de dommage. Elles ne sont pas sensibles à la lumière ou aux sons mais peuvent détecter la chaleur et sont capables de détecter la nourriture au contact. Elles sont attirées par les sources de chaleur qu'elles associent à la nourriture mais elles se retireront d'une flamme nue une fois qu'elles auront été blessées. Le froid extrême les repousse aussi.

Physique : Les Amibes sont complètement informes. Elles peuvent atteindre presque n'importe quelle taille bien qu'elles dépassent rarement les 3 m de long. Les couleurs varient ; la plupart sont grises ou blanchâtres mais beaucoup sont transparentes.

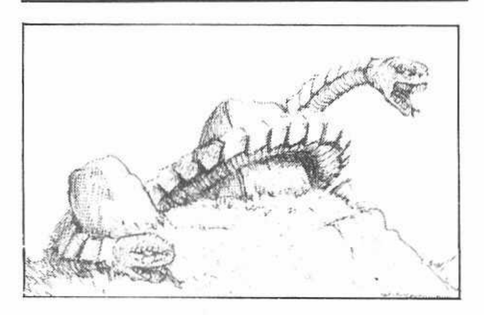
Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Amibes ne sont pas affectées par la psychologie et ne peuvent pas être forcées de quitter un combat, excepté par le feu ou le froid.

Règles spéciales : En combat, les Amibes avancent implacablement, forçant leurs adversaires à céder du terrain ou à être engloutis. Les adversaires engloutis sont attirés à l'intérieur du corps de l'Amibe où ils reçoivent un Point de dommage supplémentaire par Round, sans tenir compte des modificateurs. Les personnages absorbés par une Amibe sont capables de combattre aussi longtemps qu'ils restent en vie mais ne peuvent être libérés que si l'Amibe est tuée.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	3	5	11	30	3	-	0	0	0	0	-



• AMPHISBAENAS •

Une Amphisbaena est un très grand Serpent avec une tête à chaque extrémité. En combat, la créature peut effectuer une Attaque par Morsure dans deux directions à la fois, de même qu'elle est capable de s'enrouler autour de ses victimes (cela compte comme une Attaque de Constriction) et il se peut qu'elle les coince (voir les Attaques Spéciales). Une Amphisbaena peut survivre avec une seule tête.
Comme tous les Serpents, les Amphisbaenas ont une faible vue mais sont capables de sentir avec précision des créatures à sang chaud dans les 20 mètres à la ronde. Les lanternes et torches les induiront en erreur, réduisant leur Initiative de 1D6 x 10 Points pour ce Round.

Physique : Serpent géant, avec une tête à chaque extrémité, une Amphisbaena peut atteindre près de 6 mètres de long et même les plus petites d'entre elles dépassent les 3 mètres.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Amphisbaenas ont *Peur* du feu mais, à part cela, elles sont immunisées à toutes les règles de psychologie. Elles causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m.

Règles spéciales : Une Amphisbaena peut *Mordre* avec une ou deux têtes ou peut effectuer une Attaque de *Constriction*. Les personnages touchés par une Attaque de *Constriction* devront effectuer un Test pour voir si leurs bras sont libres ou pas (voir **Section Combat**, les *Attaques des monstres*) et ne pourront s'échapper que soit en réussissant un Test de Force x 10, soit en tuant la créature. Les Morsures sont venimeuses et les personnages échouant à un Test contre le Poison (E x 10) mourront dans 2D6 Rounds.

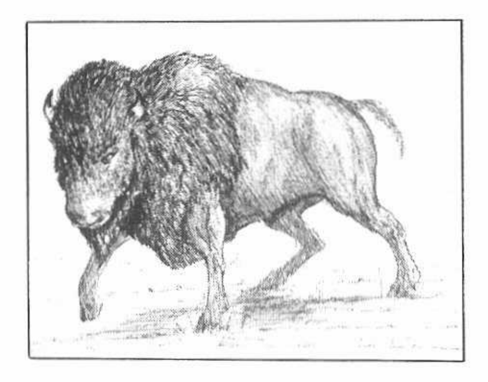
Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	4	3	11	60	1	-	14	5	43	43	-

• ANIMAUX DE TROUPEAUX •

Il y a plusieurs types de troupeaux d'animaux herbivores que l'on peut rencontrer dans le Vieux Monde ; du Bétail domestique au Bison sauvage. Bien qu'ils varient en taille, Force et dans les autres caractéristiques, ils ont beaucoup de points en commun et sont décrits ici en termes généraux. Deux exemples spécifiques (les Bisons et les Elans) sont traités avec plus de détails.

Les Troupeaux d'animaux sauvages ont tendance à être de petite taille, comprenant habituellement un seul taureau, 2D4 vaches et 2D6 veaux. Pour la plus grande part, ils sont sauvages et ils



s'éloigneront de la moindre menace ou source de bruit. Mais ils peuvent être très imprévisibles et attaqueront, en moyenne, 45% du temps. Certaines espèces deviennent plus agressives durant la saison de rut (au début du printemps) et les vaches normalement dociles peuvent être complètement agressives s'il y a une menace apparente pour leurs veaux. Les bêtes cornues attaquent par *Coups de cornes* et toutes les autres par *Coups de pattes/Ecrasement*.

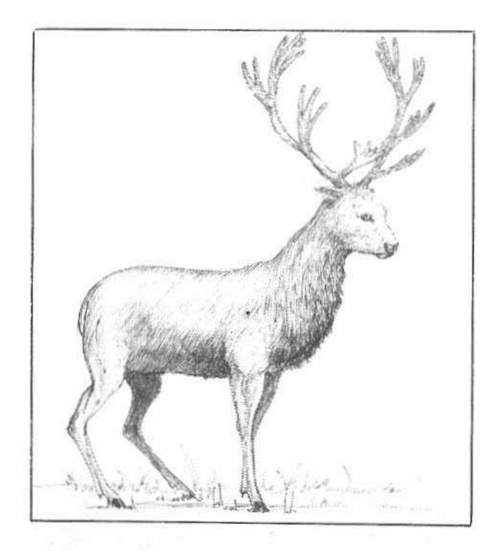
Les Animaux domestiques (moutons, chèvres, etc.) sont habituellement accoutumés aux gens et sont donc très dociles. Cependant, beaucoup de fermiers auront des chiens ou d'autres moyens pour protéger leurs biens des voleurs.

Les Bisons sont une espèce de bestiaux sauvages et sont semblables au bétail domestique sauf par le fait qu'ils sont un peu plus solidement bâtis et ont une épaisse crinière poilue couvrant leur tête et leurs épaules. Leur couleur est marron et leurs poils, marrons foncés ou noirs.

Règles spéciales : Les os épais et les cornes sur le crâne d'un Bison lui donnent 3 Points d'armure sur la tête uniquement.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	33	0	5	5	17	30	1	-	18	10	14	14	-



Les Elans, les cervidés les plus grands du Vieux Monde, vivent en bordure des grandes forêts des régions vallonnées et montagneuses. Un Elan adulte fait environ 1,50 m au garrot, avec un cou, une tête et des andouillers doublant sa taille. Les andouillers peuvent atteindre 1,50 m en largeur. Les biches et les faons n'ont pas d'andouillers.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	33	0	3	3	11	30	1	-	6	6	6	6	-

• ARAIGNEES GÉANTES •

Les Araignées géantes ne sont pas des créatures courantes mais leur aspect repoussant compense largement leur rareté. Elles vivent dans les forêts les plus sombres et les plus denses ou dans des antres souterraines. Elles ont une intelligence tortueuse et rudimentaire et sont capables de communiquer entre elles. Mais l'esprit arachnéen n'est pas un de ceux qui sont facilement accessibles à la compréhension humaine, ce qui est aussi bien.

En combat, les Araignées géantes attaquent avec deux *Morsures venimeuses* par Round.

Physique : Les Araignées géantes sont d'énormes créatures (de près de 3 m d'un côté à l'autre) avec des yeux à multiples facettes et de puissantes pattes couvertes d'une épaisseur de poils noirs. Leur couleur varie du marron foncé au noir et elles portent d'étranges taches lumineuses variées ou une multitude d'ombres de vert ou de bleu.

Alignement : Neutre ou Mauvais.

Traits Psychologiques : Les Araignées géantes ont *Peur* du feu mais à part cela elles sont immunisées à tous les effets psychologique. Elles causent la *Peur* chez toutes les créatures de moins de 3 m de haut et l'Arachnophobie est un Trouble fréquent chez ceux qui souffrent d'une Folie. Des personnages affligés de ce Trouble et qui rencontrent une Araignée géante, seront sujets à la *Terreur* (voir les *Tests Standard*).

Règles spéciales : Le venin d'une Morsure d'Araignée géante provoque une *Paralysie* chez la victime, si celle-ci échoue à un Test contre le Poison. Si une victime paralysée est mordue pour la seconde fois, la dose supplémentaire de poison provoquera la mort du personnage en 1D6 Rounds (annulée par un Test contre le Poison réussi). La robuste carapace d'une Araignée géante compte comme une armure de plaques, lui donnant 2 Points d'armure sur toutes les localisations du corps.



Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

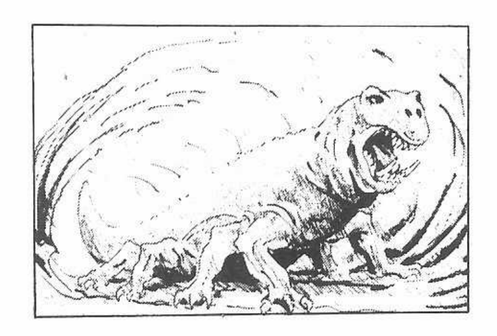
• BASILICS •

Le Basilic est un énorme reptile à huit pattes qui préfère vivre dans des endroits chauds ou souterrains. C'est une créature du Chaos, originaire des toutes premières Incursions du Chaos ; bien que peu courant, il est maintenant bien installé dans le Vieux Monde . Les Basilics sont des bêtes extrêmement dangereuses dont le *Regard* peut pétrifier les créatures vivantes. Les effets pétrifiants ont une portée de 10 mètres et peuvent affecter une seule créature par Round. La victime doit réussir un Test de Magie ou être instantanément changée en pierre. L'effet est permanent. En plus du Regard (voir les *Attaques des monstres*), les Basilics ont deux Attaques par *Griffes* et une Attaque par *Morsure*.

Physique : Un lézard de 4,50 m de long avec huit pattes terminées par des pieds griffus et une large tête possédant de puissantes mâchoires.

Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques : Les Basilics causent la



Peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.

Règles spéciales : Les personnages qui ne sont pas surpris peuvent essayer d'éviter le *Regard* de la créature en se couvrant ou en détournant les yeux. Cependant, ils attaquent alors avec une pénalité de -25% en CC et le Basilic les attaque avec un bonus de +25% en CC. La Vision nocturne d'un Basilic porte jusqu'à 20 mètres.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	5	4	11	30	3	-	14	14	14	14	-

• CHAMPIGNONS ET MOISISSURES •

Les Champignons, également nommés moisissures, poussent dans des endroits humides, chauds et habituellement sombres comme des complexes souterrains, des mines, des tunnels et des constructions désertes depuis longtemps . Toutes les moisissures ne sont pas dangereuses : la plupart sont complètement inoffensives et se contentent de pousser sur des murs ou sur de la végétation pourrissante, ne blessant personne et faisant un travail utile de décomposition des matières organiques mortes. Cependant, certaines moisissures peuvent avoir des effets déplaisants sur des aventuriers ou autres créatures vivantes.

Les moisissures sont imperméables à toutes les formes d'Attaques à l'exception du feu et, étant donné qu'elles ont tendance à pousser dans les zones les plus humides, il n'est pas toujours facile de les brûler.

La Fluospore : C'est un champignon noir semblable à la gale qui pousse sur les matières vivantes de toutes sortes, même sur les autres variétés de champignons. Il est très difficile de les repérer dans leur stade mature, surtout en lumière faible. Elles sont très sensibles à la chaleur. Si une créature à sang chaud passe à moins d'un mètre d'une Fluospore ou qu'une flamme nue est amenée à moins de 5 mètres d'elle, celle-ci produit un dense nuage de spores fluorescents. Le nuage dure 3 Rounds. Pendant cette période, les spores s'installent sur toutes les surfaces dans un rayon de 5 mètres. Si elles entrent en contact avec de la chair nue, elles s'enfonceront à l'intérieur de celle-ci. Les spores incrustées continuent à briller pendant sept jours - période requise pour arriver à maturité. Les spores qui adhèrent à de la matière non-vivante, du métal, de la pierre etc. se faneront et mourront dans les cinq jours sans venir au terme de la maturation.

Les spores incrustées sont impossibles à enlever et éclairent à tous moments une zone d'un mètre autour d'un personnage affecté, permettant une identification à plus de 10 mètres. Même à des distances plus grandes (plus de 1500 mètres par temps clair) le personnage est discernable comme une vague lumière s'agitant. Après six jours les spores deviennent noires et, comme les champignons mûrs se développent, le personnage infecté commence à délirer et à *somnoler* (voir les *Poisons - Stupéfiants*). A ce stade, les spores arrivent à maturité et chaque jour la chaleur du corps de la victime occasionnera le dégagement d'un nouveau nuage de spores.

Après sept jours, les personnages infectés perdent 1 Point de Force et d'Endurance par jour. Si une des deux caractéristiques tombe à zéro, le personnage meurt. Un personnage doté de la Compétence Pathologie peut détruire le champignon à son stade de maturité en utilisant une préparation de Belle Dame (voir les *Poisons*). Celle-ci doit pénétrer dans la peau (il n'aura aucun effet secondaire) et détruira alors les spores, si le personnage administrant les soins réussit un Test d'Intelligence. Les Points de Force et d'Endurance perdus reviennent à un rythme de 1D3 Points par jour. Echouer dans l'application des soins n'implique aucun effet pernicieux et d'autres soins peuvent être tentés le jour suivant.

La Moisissure Jaune couvre les murs humides et les matières pourrissantes d'un épais tapis de fourrure jaune et dégage des spores au contact d'un animal ou d'un personnage, remplissant l'air avec de la poussière jaune, mortelle. Le nuage de poussière s'étend sur une sphère de 10 mètres de diamètre et dure pendant 1D6 Rounds. Toutes les créatures se trouvant dans le nuage doivent effectuer un Test d'Endurance x 10 ou perdre connaissance pendant la durée du nuage, plus 1 Round. Pour chaque round passé dans ce nuage, le personnage perd 1D3 Points de Blessures, sans prendre en compte les modificateurs. Tous personnages réduits à 0 Points de Blessures devront tirer dans la Table des *Morts Soudaines* par *Coups Critiques* pour tous les dommages supplémentaires qu'ils peuvent subir par la poussière.

La Moisissure Pourpre est sensible à la magie et ne peut dégager ses spores que si quelque chose ou quelqu'un émanant de la Magie (y compris les Enchanteurs) s'approche à moins de 5 mètres. Le nuage de spores emplit une zone de 5 mètres de rayon pour 1D6 Rounds et draine 1D6 Points de Magie de tous les personnages et/ou objets magiques qui contiennent des Points de Magie dans leur construction. Le total des Points de Magie ne tombera jamais en dessous de zéro et les points pourront être récupérés normalement (voir la section **Magie**). Tant que le nuage de spores ne s'est pas déposé, aucune magie ne peut être incantée vers lui ni à l'intérieur de lui, car les spores absorbent toutes les énergies magiques qui les frappent.



La Moisissure Rouge couvre les murs humides et la matière pourrissante d'un épais tapis de fourrure rouge. Les spores sont dégagés au contact d'un animal ou d'un personnage. Elles remplissent l'air d'un nuage dense de spores rouges qui emplit une zone de 5 mètres de rayon pour une durée de 3 Rounds. Quiconque se trouve dans le nuage doit effectuer un Test d'Initiative ou être aveuglé pendant 2D6 heures. Celles-ci ont pour effets de réduire la Capacité de Combat (CC), l'Initiative (I) et la Dextérité (Dex) de 25%, ainsi que donner un bonus de 25% à la CC de tous les adversaires. De plus, les spores ont un étrange et imprévisible effet sur le système nerveux des Humains et des Halfelings et les personnages de ces races ont leur total Points de Folie augmenté de 1D6 Points.

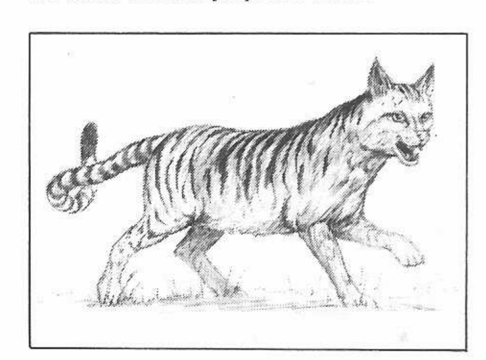
• CHATS SAUVAGES •

Les Chats sauvages sont abondants dans le Vieux Monde, vivant dans les Forêts et les montagnes loin des humains. Ils ont pour proie des Rats géants, des petits Daims, ainsi que des poules et des moutons provenant des fermes isolées dans la montagne. Les Chats domestiques font partie de presque toutes les colonies humaines, chassant la vermine qu'ils trouvent dans presque tous les sites d'activité humaine. Ils sont plus petits et moins puissants que les Chats sauvages

Physique : Le Chat sauvage du Vieux Monde ressemble de très près au chat sauvage européen de notre monde avec une épaisse fourrure mouchetée, des marques faciales et une queue annelée de noir. Ils ont à peu près la taille d'un puma, entre 45 et 60 cm au garrot et presque 1,80 m du museau à la queue.

Alignement : Neutre

Règles spéciales : Le Chat sauvage attaque normalement avec deux Attaques de *Griffes* et une par *Morsure*. Cependant, il peut se déplacer presque silencieusement et s'il attaque d'un endroit à couvert, il gagne un bonus de 20% à son Initiative pour le premier Round de combat (et le premier Round seulement), il peut *Bondir* sur un Adversaire. Un seul Jet pour Toucher doit être fait pour un *Bond* mais, s'il est réussi, le Chat touche avec les quatres *Griffes* et une *Morsure*. Pour le reste du combat, l'animal a trois attaques comme à la normale. Les Chats ont une Vision nocturne jusqu'à 20 mètres.



Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	41	0	4	3	5	50	3(5)	-	10	10	43	43	-

Ce Profil est donné pour de grands Chats sauvages. Les Chats domestiques, s'ils sont requis, ont F 1, E 1, B 2. Les autres caractéristiques restent les mêmes.

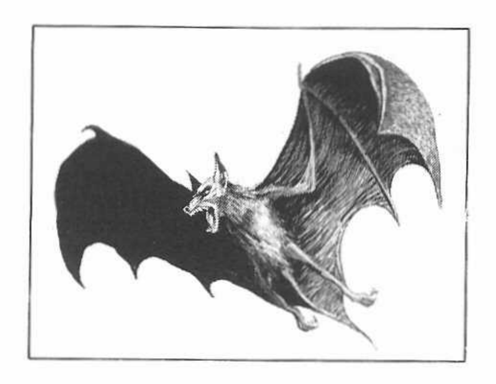
• CHAUVES-SOURIS GEANTES •

Ces créatures nocturnes sont non seulement très grandes mais sont aussi de féroces prédateurs capables d'attaquer et de tuer un animal de la taille d'un homme. Elles sont aussi de sournoises nécrophages, se nourrissant des carcasses de créatures plus importantes. On les trouve, le plus communément, dans les forêts de l'Est du Vieux Monde. Les Vampires du Vieux Monde (voir les Mort-vivants) ont le pouvoir de se transformer en Chauve-souris géantes.

Physique : Le corps d'une Chauve-souris géante mesure près de 1,20 m du museau à la queue et il est couvert d'une fourrure d'un noir de jais. La tête ressemble à celle d'un chien et la bouche est munie de longues dents tranchantes.

Alignement : Neutre

Règles spéciales : Les Chauve-souris géantes volent comme des Planeurs et le score en Mouvement indiqué ci-dessous est pour le Déplacement au sol. Quand elles volent, leur manœuvrabilité leur permet d'attaquer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Dans le premier Round de combat, elles gagnent un bonus de + 10 % à l'Initiative - à moins qu'elles n'



attaquent dans une lumière équivalente à celle du jour. Le "sonar" naturel d'une Chauve-souris géante lui permet de "voir" à une distance de 20 mètres dans l'obscurité totale. Il y a 35% de chance que la *Morsure* d'une Chauve-souris géante cause des *Plaies Infectées* (voir les *Attaques des monstres et les Maladies*).

Profil Type

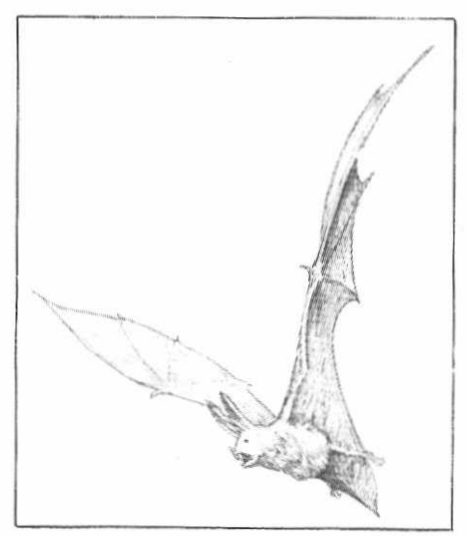
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	33	0	2	2	5	30	1	-	10	14	24	24	-

• CHAUVES-SOURIS NORMALES •

Les Chauve-souris normales, dans le Vieux Monde, ressemblent de très près à celles de notre propre monde : des prédateurs volant et nocturnes qui se nourrissent principalement d'insectes. Certaines des espèces les plus grandes écument la surface des lacs et des étangs, capturant du poisson ou des grenouilles. Les Druides peuvent avoir un esprit de Chauve-souris comme familier (Profil comme ci-dessous mais Int 89) et certains Enchanteurs sont capables d'*évoquer des Nuées* de Chauve-souris (voir la section **Magie** - *Evocation de Nuées*).

Physique : la taille des Chauve-souris peut varier depuis 2,5 cm jusqu'à 15 cm avec une envergure allant de 15 cm à plus de 60 cm. Leur couleur est généralement noire ou marron foncé.

Règles spéciales : Les Chauve-souris volent comme des *Piqueurs* mais sont pratiquement désemparées au sol. Cependant, elles peuvent ramper lentement au sommet d'un arbre ou d'un



mur de manière à reprendre leur vol. Elles attaquent par *Morsure* et, bien que celles-ci soient trop faibles pour causer des dommages aux humains, Il y a 25% de chance qu'elles puissent causer des *Plaies Infectées* (voir les *Attaques des monstres et les Maladie*-). Leur "sonar" naturel leur permet de "voir" à une distance de 15 mètres dans l'obscurité et, dans le premier Round de combat, elles gagnent un bonus de +20% à l'Initiative - à moins qu'elles n'attaquent dans une lumière équivalente à celle du jour.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
*	59	0	0	1	1	30	1	-	14	5	29	29	-

*Voir *Règles Spéciales* ci-dessus

• CHEVAUX •

Les Chevaux du Vieux Monde sont les mêmes que ceux de notre propre monde et on les rencontre à peu près n'importe où. A peu près 10% de tous les Chevaux sauvages sont aptes à être entraînés comme Destriers (voir ci-dessous). Les Chevaux normaux peuvent être montés par n'importe quelle créature de moins de 3 m de haut et de n'importe quel Alignement.

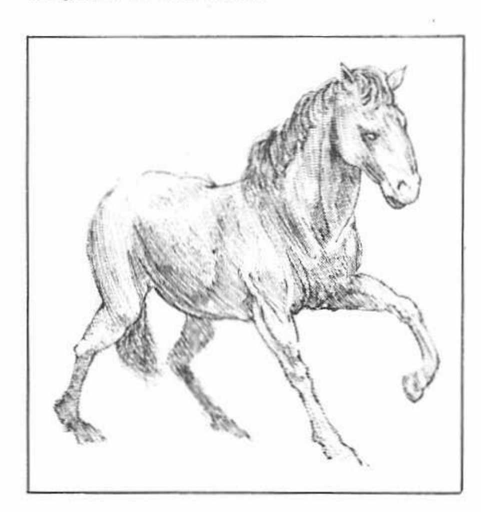
Les Destriers sont entraînés à se battre en combat. A la différence des autres Chevaux, ils ont une Attaque qui leur est propre (une Attaque par *Pattes/Ecrasement*) et peuvent même combattre indépendamment de leur cavalier.



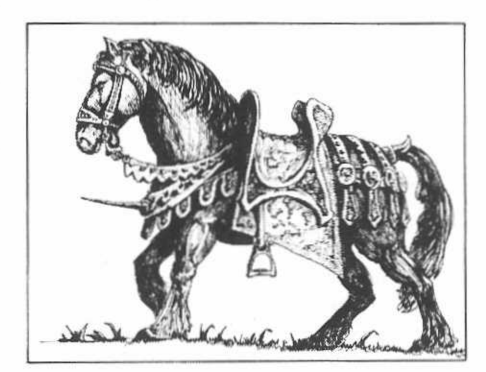
Physique : Par simplicité, tous les Chevaux du Vieux Monde peuvent être classés dans une de ces quatre catégories : Poneys/Mules, Chevaux de selle, Chevaux de trait et Destriers, les Poneys étant les plus petits et les Destriers les plus grands. Pour l'usage de l'encombrement, toutes les catégories de Chevaux peuvent porter une charge égale à leur Force x 300 Points d'encombrement (voir *l'Encombrement*).

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Tous les Chevaux (à l'exception des Destriers) sont sujets à la *Peur* du feu, des créatures fantastiques, des monstres et des grands bruits soudains.



Règles spéciales : Les personnages doués de la Compétence Dressage peuvent essayer d'entraîner un Cheval sauvage apte, de moins de 5 ans afin de l'utiliser comme Destrier. Cela prendra 1D4+2 mois et la chance de succès devra être modifié par le MJ en fonction de l'Intelligence du Cheval et la disponibilité des compétences de Soin des animaux et Equitation.



Profil Type														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	33	0	2-5	3	5-11	30	0/1	-	10	10	10	10	-

Notes : Les Poneys/Mules ont F : 2 ; le Cheval de selle a F : 3 ; le Cheval de trait a F : 4 ; et le Destrier a F : 5. Toutes les catégories ont B : 5 sauf le Destrier, B : 11. Seul le Destrier dispose d'une Attaque de *Coups de pattes/Ecrasement*.

• CHEVAUX AILES (Pégases) •

Les Chevaux Ailés sont une race de grands Chevaux, avec des ailes semblables à celles des cygnes. Il se peut qu'ils soient à l'origine un produit du Chaos mais maintenant ils forment une race distincte et ne sont pas alliés aux forces du Chaos. Ils sont semi-intelligents et font d'excellentes montures s'ils sont capturés et dressés jeunes ; encore qu'ils ne serviront que des personnages d'un Alignement Bon.



Un Pégase utilisé comme monture peut combattre comme un Destrier disposant d'une Attaque par *Coups de pattes/Ecrasement* par Round. Normalement, si le cavalier est tué, il fuira.

Physique : Les Pégases sont de beaux et grands Chevaux ailés d'une envergure de 7,50 m. Leur robe et leurs ailes sont presque toujours d'un blanc immaculé. Les Pégases entraînés peuvent porter des charges comme les Destriers.

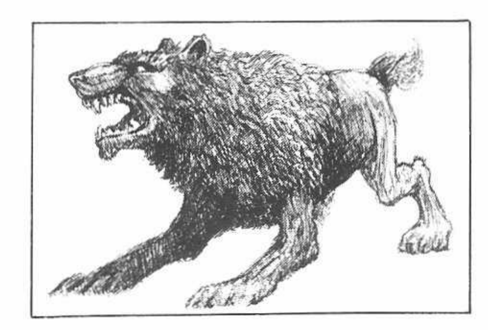
Alignement : Bon

Règles spéciales : Les Pégases volent comme des *Piqueurs* et le M donné est celui qui s'applique au Déplacement au sol. Un personnage cherchant à domestiquer un Pégase doit avoir la Compétence Dressage, une FM de 45 ou plus et être d'un Alignement Bon ou Loyal. L'Entraînement durera un nombre de mois égal à 24 moins l'Intelligence de la créature (variation 1D12+4) et le MJ peut souhaiter modifier les chances de succès du personnage s'il possède aussi des Compétences comme Soins des animaux et Equitation.

Profil Type														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	33	0	4	3	5	30	1	-	10	14	10	10	-

• CHIENS DE GUERRE •

Les Chiens entraînés ou domestiqués sont relativement rares dans le Vieux Monde ; bien que des meutes de Chiens sauvages puissent être rencontrées en milieux ruraux (généralement dans la brousse) et urbains (dans les bas quartiers). La plupart des Chiens sauvages descendent



d'animaux de chasse qui se sont échappés ou qui ont abandonné leurs maîtres et sont revenus à l'état sauvage. Ce sont des nécrophages qui attaquent des créatures blessées ou affaiblies, ils sont souvent installés sur les restes d'une carcasse tuées par d'autres prédateurs.

Les Chiens de guerre sont détenus et dressés par divers humanoïdes, le plus souvent par l'homme. Utilisés pour la chasse et la bataille, ils sont entraînés pour obéir à des ordres simples et sont de féroces combattant. Les Chiens de guerre attaquent par *Morsure*.

Les Chiens de Hobgobelins sont surtout une espèce de chiens de guerre vicieux préférés des tribus Hobgobelines des steppes.

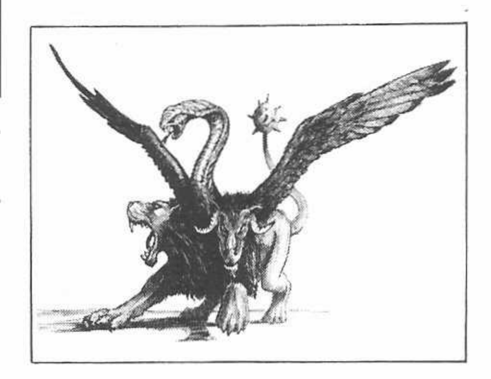
Physique : Le Chien du Vieux Monde vient du croisement de plusieurs espèces, comparable au Doberman et au Chien-Loup de notre monde. Sa fourrure varie de l'argent au noir de jais et les spécimens les plus grands peuvent atteindre 1,20 m au garrot et près de 1,80 m de long.

Alignement : Neutre

Règles spéciales : Les propriétaires fortunés peuvent équiper leurs chiens avec des manteaux en cuir qui leur donnent 0/1 Point d'armure sur le corps uniquement. Les Chiens de Hobgobelins doivent avoir un dresseur à moins de 12 mètres à tout moment sinon ils chargent et attaquent la créature la plus proche. Ils ont une Vision nocturne jusqu'à 10 mètres.

Profil Type														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Ce Profil est pour les Chiens de guerre entraînés ou les animaux de chasse sauvages. Les Chiens domestiques, s'ils sont requis, ont F : 2, E : 2, B : 2 et les autres caractéristiques restent les mêmes.



• CHIMERES •

La Chimère est une créature du Chaos, un animal qui combine différentes créatures naturelles dans sa composition avec, occasionnellement, des pouvoirs ou des caractéristiques supplémentaires. Ces bêtes varient grandement en formes - elles peuvent avoir des membres multiples ainsi que plusieurs têtes ou même plusieurs corps. Quelquefois une créature pourra avoir des pouvoirs magiques, une intelligence ou des capacités physiques inattendues. Tout dépend de la volonté des Dieux du Chaos. Habituellement, les Chimères ont trois têtes et peuvent voler. Elles peuvent aussi avoir diverses sortes de queues en forme de masse ou garnies de pics.

Physique : Une Chimère type atteint 4,50 m de long, de ses trois têtes à sa queue. Le corps ressemble souvent à celui d'un grand félin avec l'arrière train d'un bouc. La queue est habituellement celle d'un félin mais terminée par des pics ou une massue. Les ailes de la créature sont semblables à celles des oiseaux et elle a trois têtes, bien que des formes mutantes peuvent en avoir entre une et six. Généralement les têtes ressemblent à celles de Serpents, de grands chats et de chèvres mais les traits de plusieurs de celles-ci peuvent très bien être mélangés.

Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques : Les Chimères causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.

Règles spéciales : Les Chimères peuvent effectuer autant d'Attaques par *Morsures* qu'elles ont de têtes et les Morsures d'une "tête de Serpent" sont



venimeuses (un échec à un Test contre le Poison causera la mort de la victime en 1D3 Rounds). De plus, la créature possède deux Attaques par *Griffes* et une par *Coup de queue*. Il y a 10% de chance que la queue d'une Chimère ait un aiguillon *venimeux* (un échec à un Test contre le

Poison causera la mort de la victime en 2D6 Rounds). Elles volent comme des *Voleteurs* ; le score de M ci-dessous s'applique au Déplacement au sol.

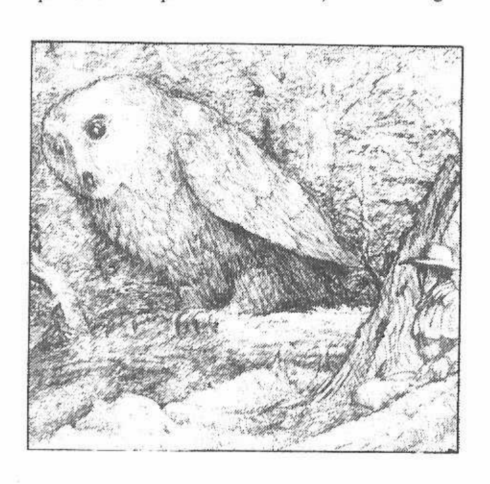
Profil Type														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	0	6	6	41	30	6	-	89	14	89	89	-

• HIBOUX GEANTS ET NORMAUX •

Les Hiboux géants vivent dans les profondeurs des plus anciennes forêts du Vieux Monde et sont rarement aperçus sauf par les Elfes. Ils vivent en solitaire ou par couples, chassant les rats géants et autres proies nocturnes ; leur nombre décroît à cause du défrichement des forêts par les humains. Les Hiboux géants sont hautement intelligents et parlent leur propre langage. Certains spécimens peuvent aussi parler l'Elthàrin (Elfique).

Le Vieux Monde a aussi beaucoup d'espèces de petits Hiboux qui sont identiques à ceux de notre monde. Généralement, ils ne représentent pas une menace pour les aventuriers bien que leurs cris soudains dans les ruines sombres ou les forêts puissent être déconcertants. Ils sont décrits ici principalement parce qu'un Druide peut avoir un esprit de Hibou comme familier. Les deux types de Hiboux attaquent tous les Rounds avec deux Attaques par *Griffes*.

Physique : Les Hiboux géants ressemblent beaucoup aux effraies de notre monde excepté qu'ils font fréquemment 3 m à 3,60 m de long



avec une envergure de 9 m. La couleur varie généralement du marron au marron foncé. Les Hiboux normaux sont identiques à ceux de notre propre monde.

Alignement : Neutre ou Bon (avec des chances égales).

Traits Psychologiques : Les Hiboux géants causent la *Peur* chez toutes les créatures de moins de 3m de haut.

Règles spéciales : Tous les Hiboux volent presque silencieusement et gagnent un bonus à l'Initiative quand ils attaquent en l'air (la première Attaque seulement). Ils volent comme des *Piqueurs* ; le M donné s'applique au Déplacement au sol. La Vision nocturne d'un Hibou s'étend jusqu'à 50 mètres. Les Hiboux normaux ont F : 1, E : 1, B : 5, Cd : 14, Int : 14, Cl : 14, FM : 14. Les esprits familiers sont identiques aux Hiboux normaux sauf qu'ils ont une Int de 89.

Profil Type														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	59	0	5	4	17	50	2	-	66	43	66	89	43



• CREATURES GAROUS •

Les Occidentaux vivent encore avec la peur des Loups-Garous, les Garous qui hantaient les forêts anciennes et qui traînent peut-être encore par là de nos jours. Les Créatures Garous sont à l'origine des humains capables de se transformer dans la forme de n'importe quelle créature, habituellement un Loup. En Norsca, ces créatures ne sont pas chassées et persécutées comme elles le sont ailleurs, mais sont fréquemment encouragées à se joindre aux Berserkers dans la bataille. Dans sa forme humaine, une Créature Garou n'est pas différente d'un autre humain et sa véritable nature ne peut même pas être perçue.

Physique : Les Créatures Garous humaines peuvent se transformer dans n'importe quelle forme autre que la leur, mais une seule. C'est habituellement un Loup dans le Vieux Monde bien que des Sangliers-Garous, des Ours-Garous, des Rats-Garous et même des Bisons-Garous soient connus mais considérablement rares. Il peut exister des Créatures Garous d'autres espèces mais aucune n'a été encore mentionnée à ce jour. En Norsca, Les Ours-Garous sont plus courants - quoique moins communs que les Loups-Garous - et ils vivent dans des communautés humaines, non sans quelques petites frictions.

Alignement : Tous mais le plus souvent Neutre.

Traits Psychologiques : Toutes les Créatures Garous sont sujettes à la *Frénésie* et, lorsqu'ils sont dans l'état de *Frénésie*, ils doivent réussir un Test de Volonté ou se transformer en bête tant que la *Frénésie* subsiste ; de même ils doivent effectuer un Test de Volonté pour reprendre la forme humaine.

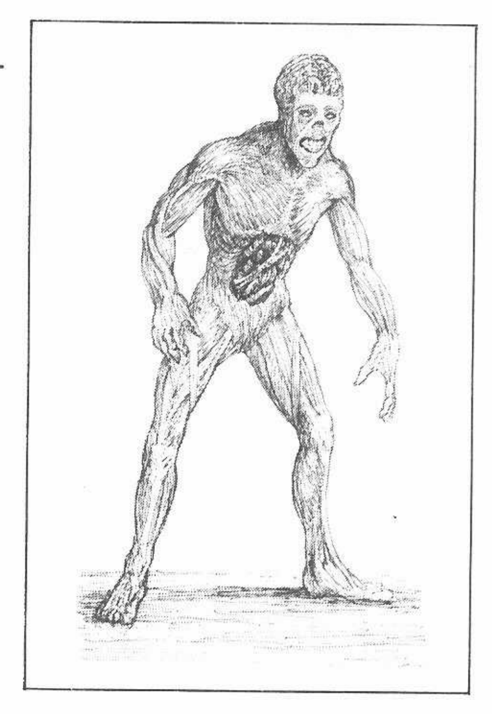
Règles spéciales : Les Créatures Garous ont deux formes : celle d'un humain et celle d'une créature non-géante et non-fantastique. Elles n'ont pas le contrôle absolu de leur transformation.

Lorsqu'elles sont sous la forme de bête, elles ont toutes les caractéristiques et les facultés de l'animal en question et sont sujettes à toutes les règles qui affecte cette créature, y compris les règles de psychologie.

Profil Type : Sous la forme humaine, les Créatures Garous ont un Profil Type humain (voir les Humanoïdes). Lorsqu'elles sont sous la forme de bête, le profil est celui de l'animal en question.

• DOPPLEGANGER •

Parmi le grand nombre de créatures étranges engendrées par les incursions du Chaos, les Dopplegangers sont peut être les plus étranges de toutes. Ces créatures solitaires ont le pouvoir de changer leur forme pour celle de n'importe quel humanoïde entre 1,20 m et 2,40 m de haut - y compris les vêtements et l'équipement. Pour faire cela, elles ont seulement à observer leur victime pendant 1 tour, la transformation prend elle-même un Round. Une fois qu'elle a pris l'apparence d'un personnage, la pratique de cette révoltante créature consiste à assassiner et à dévorer sa victime puis à prendre sa place. Un Doppleganger peut aussi bien reproduire la voix que les manières de sa victime (mais pas les pouvoirs spéciaux, dus à la race ou magiques) avec 90% de précision.



Les Dopplegangers paraissent incapables de se reproduire. Ils doivent, par conséquent, être entièrement créés par les forces du Chaos. Ils sont très rares et à moins qu'ils ne soient pris pendant le processus de transformation, ils sont presque impossibles à identifier par un autre moyen que la Magie.

Physique : La forme "naturelle" d'un Doppleganger est véritablement hideuse. Ce sont des créatures humanoïdes bipèdes d'environ

1,80 m de haut. Ils apparaissent comme n'ayant pas de peau et, ainsi, leurs muscles, leurs artères et certains organes internes sont clairement visibles.

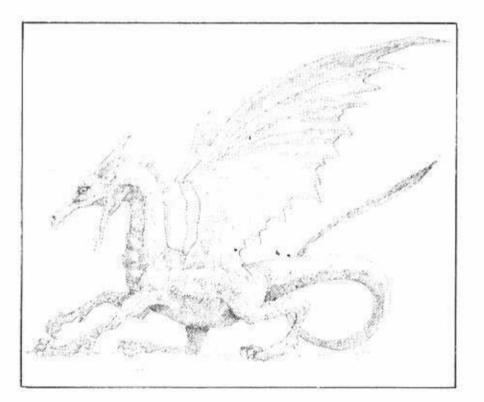
Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Les Dopplegangers sont immunisés à tous les effets psychologiques.

Règles spéciales : Lorsqu'un Doppleganger a pris l'apparence d'une victime et qu'il se retrouve pour la première fois face à ses anciens associés, le MJ lancera 1D100. Si le résultat est compris entre 91 et 100, ils prendront conscience de "quelque chose de bizarre" au niveau du comportement ou de l'aspect physique du personnage. En reproduisant l'armure d'un personnage, le Doppleganger obtient la protection de celle-ci moins 1 Point. Par exemple, un Nain portant un plastron de cuirasse et un casque gagne 2 Points de protection pour la tête et le corps ; lorsqu'ils sont dupliqués par le Doppleganger, ils donneront seulement 1 Point de Protection sur ces parties du corps.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	33	4	3	11	30	2	33	43	29	29	29	10



• DRAGONS •

Avant que les Elfes viennent dans le Vieux Monde et alors que les Nains construisaient leurs splendides citées au cœur des Montagnes du Bout du Monde, les Dragons étaient les maîtres des forêts et des montagnes. Il y avait très peu d'humains en ces temps et le Vieux Monde était une grande forêt sauvage s'étendant des Montagnes du Bout du Monde à la mer. Les Nains connaissaient les Dragons et les traitaient avec respect. Beaucoup des Dragons étaient sages et bons. En effet, en ces temps, peu d'entre eux étaient mauvais ou hostiles. Avec les changements dans le monde dus à la prolifération de l'humanité et des incursions du Chaos, le nombre et la vitalité des Dragons ont commencé à décroître.

Aujourd'hui, ils sont une légende dans le Vieux Monde. Les quelques Dragons qui restent vivent dans un sommeil quasi-perpétuel dans les profondeurs des cavernes des Montagnes du Bout du Monde et des Montagnes de Deuil, dans lesquelles sont cachés leurs nids ancestraux. Ils sont vieux et fatigués ; rares sont les oeufs qui ont éclos au cours de ces 1000 dernières années et les survivants sentent bien que leur temps est passé. Certains d'entre eux se sont laissés envahir par la cupidité ou la malice. Ils veillent jalousement sur des tas de trésors amassés au fil des siècles et que le monde extérieur a oublié depuis longtemps.

Les six Attaques des Dragons peuvent être décomposées de la façon suivante : quatre par *Coups de pattes/Ecrasement*, une par *Morsure* et une *Caudale*.

Physique : Les Dragons sont de grands et puissants reptiles. Ce sont tous des quadrupèdes ailés mais leurs apparences sont très variées.

Alignement : Tous. Beaucoup des Dragons des temps anciens étaient bons mais ceux qui ont survécu tendent plus souvent vers la neutralité.

Traits Psychologiques : Les Dragons causent la *Peur* chez toutes les créatures de n'importe quelle taille et la *Terreur* chez toutes les créatures de moins de 1,80 m.

Règles spéciales : Certains Dragons (approximativement 50%) peuvent *cracher du feu* une fois par Tour et seulement de face . Le souffle affecte la forme d'un cône de 24 mètres de long et de 8 mètres de large, dans son plus grand diamètre. Toutes les cibles dans cette zone sont automatiquement touchées et reçoivent 2D6 Points de Dommage avec une Force de 7 (les cibles inflammables prennent des dommages supplémentaires - voir la section **Maître de Jeu** - le *Feu*). Les victimes qui réussissent à un Test d'Initiative reçoivent seulement la moitié des dommages. Le Dragon ne pourra pas souffler s'il est attaqué en corps à corps sur l'un des flancs et, dans n'importe quelle circonstance, il ne pourra pas souffler et porter une Attaque par *Morsure* durant le même Round.



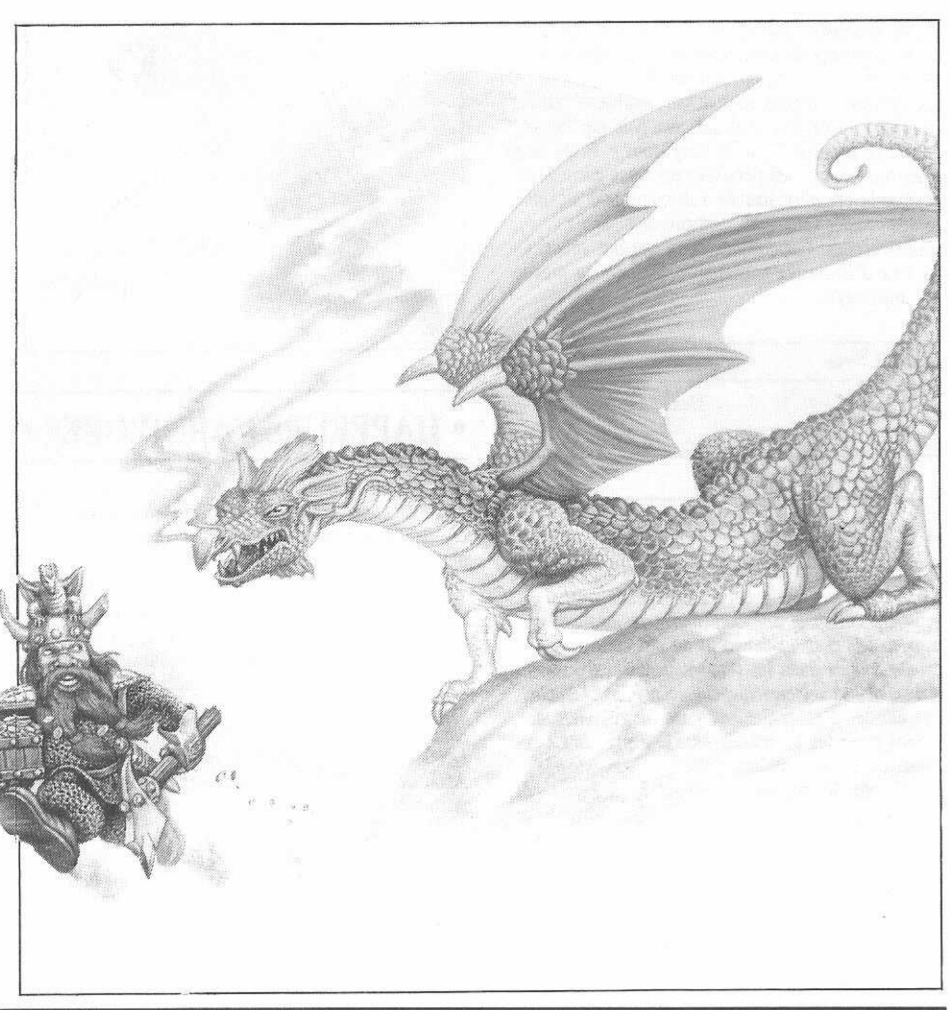
Tous les Dragons sont complètement immunisés aux Attaques normales par le feu et ont 50% de chance de résister aux feux magiques. Ils volent comme des Voleteurs et le M donné ci-dessous s'applique au Déplacement au sol.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	59	0	7	7	59	30	6	-	89	41	89	89	24

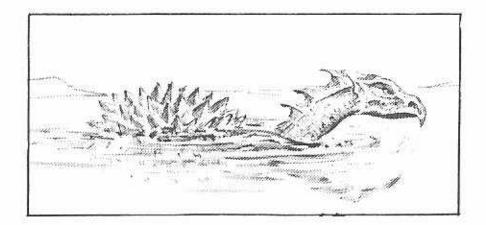
Les Profils des Dragons peuvent varier grandement en fonction de la taille et de la carrure de la créature. Le Profil ci-dessus est le plus courant pour des Dragons de l'ancien temps. De plus grands individus pourraient avoir de plus haut scores en F, E et B mais des scores proportionnellement plus bas en Cd, Int, Cl et FM.

• DRAGONS TORTUES •



Le Dragon Tortue est un reptile aquatique qui passe très peu de son temps sur le rivage. La seule occasion où ces créatures quittent la mer, c'est pour aller pondre leurs œufs le long des bancs de sable. Elles les y enterrent et retournent ensuite à l'océan. Lorsqu'ils pondent, les Dragons Tortues sont dangereux et agressifs et attaquent n'importe quelle créature qui les dérange ou qui s'approche trop près. La créature a une Attaque par *Morsure* et une Attaque par *Coups de pattes/Ecrasement.* En mer, les Dragons Tortues peuvent attaquer les nageurs ou même les bateaux bien que leur nourriture habituelle soit principalement constituée de poissons.

Physique : Les Dragons Tortues ressemblent à de grandes tortues avec une tête de Dragon et une carapace dure, à pointes. Ils mesurent habituellement de 3 m à 4,50 m de long et certains spécimens peuvent être plus longs.



Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Dragons Tortues causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m.

Règles spéciales : La carapace de la créature lui donne 2 Points de protection mais la tête et les nageoires ne sont pas protégées. La plupart (75%) des Dragons Tortues sont aussi capable d'exhaler un nuage de vapeur brûlante une fois par heure. Ce nuage mesure 12 m de long pour 8 m de large et de haut. Tous les personnages dans cette zone lorsque la créature souffle subissent 1D6 Points de dommage, sans tenir compte des modificateurs. Cependant, ceux qui ont réussi à un Test d'Initiative subissent seulement la moitié des dommages.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	4	4	17	30	2	-	29	10	29	29	-

• GRIFFONS •

Le Griffon est une créature du Chaos - un puissant chasseur ailé combinant les natures du lion et de l'aigle. Beaucoup de ces créatures errent encore dans les régions polaires du nord du Vieux Monde, fréquemment accompagnées par des bandes d'Hommes-bêtes ou de guerriers du Chaos (voir les Humanoïdes). D'autres ont élu domicile en permanence dans le Vieux Monde, établissant des colonies et vivant le plus naturellement du monde, comme les animaux natifs. En combat, ils ont quatre attaques par Round : une par *Morsure*, deux Attaques par *Griffes* de front et une Attaque de *Ruade* sur l'arrière seulement.

Physique : Les Griffons ont la moitié avant du corps ressemblant à celle d'un grand oiseau de proie, complétée par des ailes et des serres acérées. C'est un quadrupède, le reste de son corps ressemblant à un lion ou autre grand félin. Les Griffons sont de grands animaux ; bien plus de 3 m de long et s'ils sont entraînés, ils ont la capacité de charge d'un Destrier.

Alignement : Chaotique (Neutre s'il est entraîné, voir ci-dessous)

Traits Psychologiques : Les Griffons causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m.

Règles spéciales : Les Griffons volent comme des *Piqueurs* et le M donné ci-dessous s'applique au Déplacement au sol. Le MJ peut permettre aux personnages dotés de la compétence Dressage d'essayer d'entraîner un Griffon afin de le monter. Cela n'est possible que si le personnage assurant l'entraînement a personnellement élevé la créature toute jeune. L'entraînement prendra un nombre de mois égal à 24 moins l'Intelligence de la créature qui variera entre 5 et 16 (1D12+4). L'animal effectuera un Test de Volonté à la fin de cette période pour savoir si ses instincts naturels priment sur les effets de l'entraînement.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	50	0	5	5	35	80	4	-	66	14	66	66	-



• HAPPEURS CARNIVORES •

Les Happeurs carnivores sont les derniers résidus de la race des grands lézards de l'époque où les reptiles régnaient sur le monde connu. Ils se déplacent rapidement et sont féroces mais extrêmement stupides. Ils sont parfois utilisés comme "chiens" de chasse par les Hommes-lézards (voir *Humanoïdes*). Ils partagent l'environnement souterrain des Hommes-lézards quoique l'on pense que leurs ancêtres se déplaçaient en surface.

Les Happeurs carnivores combattent avec une Attaque par *Morsure* et peuvent effectuer une Attaque *Caudale* sur l'arrière avec une pénalité de 10% en CC.

Physique : Le Happeur carnivore est un reptile bipède de 3 m de long et de près de 1,50 m de haut. En combat, il peut se dresser et atteindre 2,10 m de haut. La grande partie de son poids est disposé sur les pattes arrières et sa queue lourde qu'il utilise pour s'équilibrer lorsqu'il court. Ses pattes antérieures sont petites et presque inutilisables. Sa couleur varie du vert foncé au marron foncé.

Alignement : Neutre

Règles spéciales : La peau résistante sur le dos et la tête de la créature compte comme 2 Points d'armure. Toutes les autres parties du corps sont sans protection.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	33	0	4	5	17	10	2	-	10	5	66	89	-

• HARPIES •

Les Harpies ne sont pas des monstres courants dans le Vieux Monde, la plupart d'entre elles vivent plus loin dans l'Est, le long des Montagnes de Deuil. Elles ont une intelligence rudimentaire et sont de grandes thésaurisatrices de métaux précieux et de joyaux. Ce sont des créatures vicieuses qui poussent des cris perçants, avec des griffes et des serres acérées. Féroces carnivores d'une nature hautement agressive, elles attaqueront n'importe quelle créature à vue. En combat, elles utilisent soit des massues primitives mais lourdes, soit leurs griffes redoutables. Toutefois, une Harpie n'a qu'une seule Attaque par Round.

Physique : Les Harpies ont le torse d'une femme, les ailes et les membres inférieurs d'un oiseau de proie. En taille elles sont peut être légèrement plus petites que les humains.

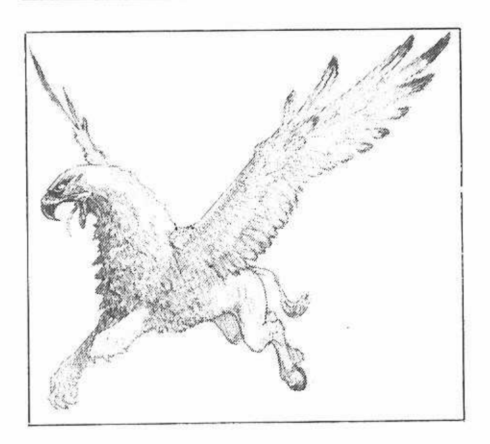
Alignement : Mauvais ou Chaotique.

Règles spéciales : Les Harpies volent comme des *Piqueurs* et, lorsqu'elles sont en vol, leur grande manœuvrabilité leur permet d'attaquer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Le M donné ci-dessous s'applique au Déplacement au sol.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	4	11	20	1	33	35	14	43	66	5





• HIPPOGRIFFES •

L'Hippogriffe est une créature du Chaos, semblable au Griffon jusqu'à un certain point bien qu'il ne soit pas aussi agressif. Les Hippogriffes sont parfois utilisés comme montures lorsqu'ils sont capturés jeunes et pris en main par un personnage doué de la Compétence Dressage. Ils préfèrent nicher loin des habitations humaines, habituellement sur de hautes et inaccessibles montagnes.

En combat, les Hippogriffes ont quatre Attaques par Round comme le Griffon. Elles comprennent une *Morsure*, deux Attaques par *Griffes* de front et sur les côtés et une par *Coups de pattes/Ecrasement* vers l'arrière.

Physique : Les Hippogriffes ont la tête et les ailes d'un grand oiseau de proie, les pattes antérieures d'un lion ou autre grand félin et les pattes postérieures ainsi que la queue d'un Cheval. Ce sont de grands animaux, (plus de 3 m de long) qui, s'ils sont entraînés, ont la capacité de charge d'un Destrier.

Alignement : Habituellement Chaotique; Chaotique ou Neutre s'ils sont dressés.

Traits Psychologiques : Les Hippogriffes causent la *Peur* chez toutes les créatures de moins de 3 m de haut.

Règles spéciales : Les Hippogriffes volent comme des *Piqueurs* et le M donné ci-dessous s'applique au Déplacement au sol. Les personnages essayant d'entraîner des Hippogriffes doivent disposer de la Compétence Dressage. Une fois que la créature a été prise en main, l'entraînement durera un nombre de mois égal à 24 moins son Intelligence qui, elle-même, peut varier de 5 à 16 (1D12+4). L'animal effectuera un Test de Volonté à la fin de cette période pour savoir si ses instincts naturels priment sur les effets de l'entraînement.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	4	5	23	80	4	-	43	14	43	43	-

• HYDRES •

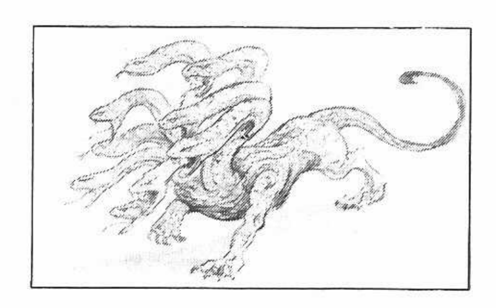
L'Hydre est une autre créature du Chaos, sujette à beaucoup de mutations étranges. Elle est caractérisée par ses multiples têtes, généralement sept. Les Hydres sont des créatures rares dans le Vieux Monde, mais on les rencontre occasionnellement dans l'extrême Nord, souvent dans les marécages lugubres, les miasmes des marais et les cavernes souterraines.

La nature des Attaques des Hydres varie selon leurs particularités physiques. Chaque tête dispose d'une Attaque (*Morsure*) par Round. Les Hydres dotées de membres disposent aussi d'une Attaque de *Griffes*, alors que celles qui ont des corps reptiliens portent des Attaques *Caudales*.

Physique : Les Hydres peuvent avoir des corps de mammifère, de reptile ou même semblables à ceux des Serpents sans aucune patte. Elles ont de très longs cous se terminant par des têtes de Serpent et font habituellement entre 3 m et 6 m de long.

Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques : Les Hydres causent la *Peur* chez toutes les créatures de moins de 3 m de haut.



Règles spéciales : Près de 30% des Hydres à corps reptilien ont une grande gueule supplémentaire béante à la base du cou, ce qui leur confère une Attaque supplémentaire avec +2 en Force. Une hydre à corps reptilien a aussi une peau écailleuse qui lui donne un Point de protection sur toutes les parties du corps. Toutes les formes d'Hydres ont une Vision nocturne qui porte à 20 mètres.

Certaines Hydres (près de 50%) peuvent cracher du feu une fois par Tour de la même façon que les Dragons : le souffle est un cône de 24 mètres de long et de 8 mètres de large, dans son plus grand diamètre. Toutes les "cibles" dans cette zone sont automatiquement touchées et reçoivent 2D6 Points de Dommage avec une Force de 4 (les cibles inflammables prennent des dommages supplémentaires - voir la section **Maître de Jeu** - le *Feu*). Les victimes qui réussissent un Test d'Initiative reçoivent seulement la moitié des dommages. Les têtes ne peuvent pas *souffler* et effectuer une Attaque par *Morsure* durant le même Round et une seule tête à la fois peut souffler à un moment donné.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	4	6	41	30	8/10	–	24	24	24	24	–



Une Hydre à corps de Serpent a un Mouvement de 3 seulement. Les Attaques de la gueule supplémentaire et de la queue portent le nombre total d'Attaques à 9 ou 10.

• JABBERWOCKS •

Les incursions du Chaos ont produit des milliers d'étranges créatures. Beaucoup sont totalement inclassifiables, des spécimens uniques auxquels des mutations sauvages n'ont pas permis de se reproduire en tant que race. Parmi ces créatures plus ou moins uniques, il en est certaines qui, toutefois, ont la particularité de pouvoir être identifiées comme des représentants d'une espèce définie; il s'agit des Jabberwocks.

Mais, bien que constituant une soi-disant espèce distincte, les Jabberwocks sont sujets à des mutations massives et présentent une vaste gamme de variations mineures, en particulier dans la taille et la couleur. Leur principal trait distinctif se situe dans leur grande bravoure et leur agressivité alliés à une certaine stupidité.

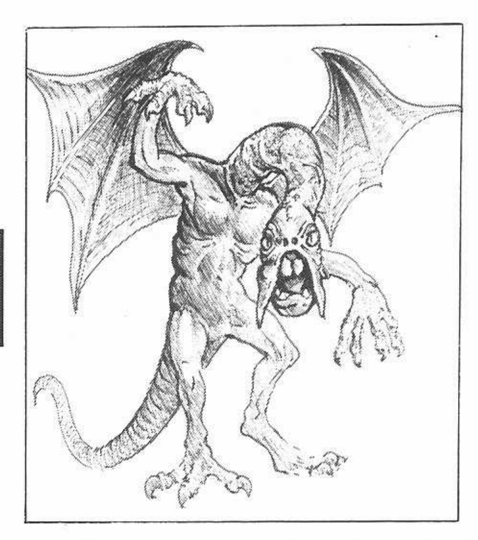
En combat, un Jabberwock attaque avec une *Morsure*, deux *Coups de pattes/Ecrasement* et une Attaque *Caudale* à chaque Round.

Physique : Les Jabberwocks sont de grands monstres, de plus de 3,50 m de haut et fréquemment plus. Bien que leurs membres antérieurs soient pleinement préhensiles, ils les utilisent souvent pour s'aider à marcher ou à courir au ras du sol, à la manière des gorilles de notre monde. Les Jabberwocks ont un long cou décharné et une tête large et hideuse. Bien qu'ils aient des ailes, la majorité d'entre eux ne peuvent pas voler. Ils agitent leur ailes furieusement lorsqu'ils se déplacent, créant un bourdonnement déconcertant. Les Jabberwocks peuvent être de n'importe quelle couleur et beaucoup sont légèrement lumineux.

Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques : Les Jabberwocks causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes et la *Terreur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut. Ils sont aussi sujet à la *Stupidité*.

Règles spéciales : La *Morsure* d'un Jabberwock est *venimeuse* (voir les Poisons) et un personnage affecté doit réussir un Test contre le Poison ou



mourir en 2D6 Rounds. Comme les Trolls (voir les Humanoïdes), les Jabberwocks blessés (dont les Points de Blessure ne sont pas inférieurs à zéro) peuvent régénérer 1 Point de Blessure par Tour. Les Points de dommage causés par le feu ou des acides corrosifs ne peuvent pas être régénérés. Un Jabberwock dont le total de Points de Blessure tombe à 5 ou moins ne peut en aucun cas attaquer ou se déplacer jusqu'à ce qu'il ait récupéré assez de Points pour atteindre un total de 6. Le Jabberwock a une Vision nocturne qui porte à 20 mètres.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	79	0	5	6	47	10	4	10	89	18	89	89	–

• JONCS SANGUINAIRES •

Les Joncs sanguinaires sont des plantes qui affichent un grand nombre de points communs avec les animaux prédateurs. Quoi qu'elles ne puissent pas déplacer leurs racines principales, leurs branches sont très mobiles et très fortes. Elles ressemblent à des buissons ou des arbustes ordinaires mais, à chaque fois que des créatures passent à moins de 5 mètres d'elles, elles entrent en action, les branches se fléchissent, cherchent la source des perturbations. Aussitôt qu'une branche localise un corps solide, elle s'enroule fermement autour de lui et entraîne la victime vers le tronc gluant et nocif de la plante. Là, la victime est retenue pendant que le suc digestif de la plante fait effet, transformant sa proie en bouillie nutritive qui est absorbée directement à travers l'écorce spongieuse ou qui enrichit le sol aux pieds de la plante.

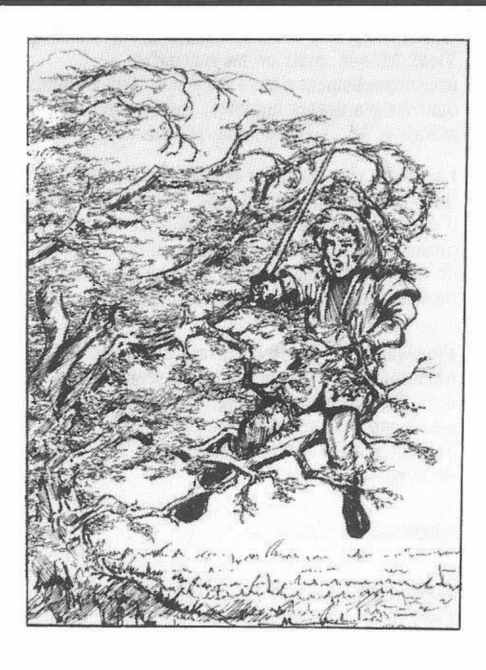
Physique : Les Joncs sanguinaires peuvent apparaître comme beaucoup d'espèces différentes de buissons ou d'arbustes ; Seuls les personnages ayant la Compétence Identification des plantes peuvent les reconnaître avant qu'ils attaquent.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Comme une plante, le Jonc sanguinaire est immunisé à tous les effets psychologiques mais le feu les incite à se retirer, libérant les victimes alors détenues.



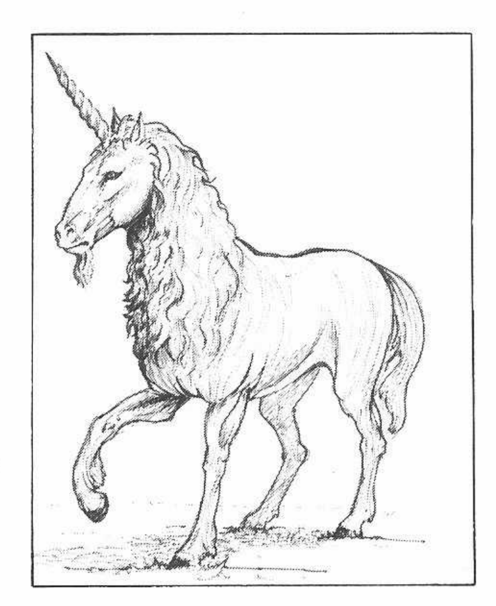
Règles spéciales : Les branches flagellantes comptent comme une seule Attaque. Toute cible à moins de 5 mètres peut être Touchée par une Attaque par *constriction* - un Coup réussi cause 1D6 Points de dommage et peut immobiliser la victime (voir *Attaques des monstres*). Si un Coup cause une perte de Points de Blessure, la victime est entraînée vers le tronc de la plante où 1D6 Points de dommage lui seront infligés à chaque Round suivant - sans tenir compte d'aucun modificateur. Un personnage capturé par des Joncs sanguinaires peut s'évader soit en infligeant 3 Points de Dommage en un seul coup à la plante soit en effectuant un Test de Force x 10.



Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	33	0	3	3	5	60	1	–	0	0	0	20	–

• LICORNES •

Les Licornes sont semi-intelligentes et sensibles à l'Alignement. Elles pourront fuir ou attaquer si elles sont approchées par des Mauvais ou des Chaotiques. Occasionnellement, une Licorne peut servir de monture à un personnage pur dans ses pensées et dans ses actes. Les Licornes sont des créatures intrinsèquement magiques et sont presque complètement immunisées aux sortilèges.



Une aura magique émane d'elles qui leur confère des protections magiques ainsi qu'à leurs cavaliers. Elles ne peuvent pas être dressées - une Licorne acceptera d'être montée ou pas.

Par Round de combat, les Licornes portent une Attaque par *Coups de cornes* et une par *Coups de pattes/Ecrasement.*



Physique : Les Licornes ont l'apparence des Chevaux. Leur tête barbue ressemble légèrement à celle d'une chèvre et une corne unique se dresse sur le devant de la tête, au-dessus et entre les deux yeux.

Alignement : Bon

Traits Psychologiques : Voir ci-dessous

Règles spéciales : Les Licornes n'acceptent de servir de monture qu'à des personnages d'Alignement Bon ou Loyal qui ont été en accord total avec leur Alignement tout au long de leur vie. Elles sont immunisées à tous les sorts magiques de base ; les sorts renforcés ont un pourcentage de chance de les affecter égal au total de renforcement. Par exemple, un sort renforcé de 20 Points de magie aura 20% de chance de faire effet et, même ainsi, la Licorne a encore le droit à un Test de Magie normal. La Licorne génère automatiquement une aura, autour d'elle, qui a les effets suivants : elle et le cavalier sont immunisés à tous les effets psychologiques et disposent de deux Points d'armures en supplément de toutes les autres protections portées. Tout Mort-vivant (à part les Champions, les Héros, les Liches et les Vampires) qui s'approche à moins de 20 mètres est détruit sans qu'aucun Test soit nécessaire. Le cavalier ne gagne ces protections que lorsqu'il se trouve sur la Licorne.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	50	0	3	3	17	40	2	–	89	18	89	89	–

• LOUPS •

Il y a trois types généraux de Loups dans le Vieux Monde : le Loup de Meute, le Grand Loup et le Loup lugubre ou Loup de la Nuit. Ils attaquent tous avec une Morsure par Round qui a 20% de chance de causer des Plaies Infectées.

Le Loup de la Nuit : Ces créatures effrayantes sont les plus grands de tous les Loups et, par chance, on ne les voit que très rarement (en tous cas, peu en ont rencontré et ont survécu). Ils ne s'aventurent jamais dehors de jour, leurs origines magiques ou Chaotiques sont manifestées par le fait que les corps des Loups de la Nuit disparaissent invariablement à l'aube.

Le Grand Loup : Ces créatures sont plus grandes, plus intelligentes et plus effrayantes que ceux de notre monde. Ce sont d'énormes créatures, quasiment aussi grandes que des Chevaux et elles peuvent être montées par d'autres créatures Mauvaises de moins de 3 m de haut, comme les Orques ou les Gobelins. Le Vampire du Vieux Monde (voir *Mort-vivants*) a le pouvoir de se transformer en un Grand Loup.

'EVIL RACES'

A.

C.

L.

K.

B.

D.

E.

J.

G.

F.

I.

H.

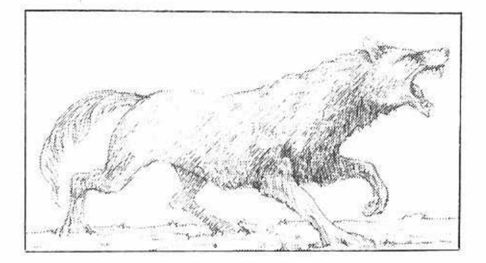
A. Ogre Mercenaire
B. Guerrier Fimm (Fimir)
C. Zoat de la Forêt des Ombres
D. Zombie
E. Squelette
F. Guerrier Orque des Montagnes Noires



G. Guerrier du Chaos du Dieu du Sang
H. Retiaire Morveux
I. Gobelin : Guerrier d'Elite de la Tribu de Nez Cassé
J. Skaven : Homme Rat du Chaos
K. Homme-Bête du Chaos
L. Mercenaire Elfe Noir



Le Loup de Meute : Les Loups de Meute sont plus petits en comparaison des Grands Loups et sont à peu près de la même taille que les Loups de notre propre monde. Ils vivent dans les forêts et les montagnes les plus reculées ; toutefois leur nombre est en régression.



Physique : Les Loups de la Nuit font près de 3 m de long. Ils se distinguent par leur fourrure noir-charbon et leurs yeux rouges, luisants. Les Grands Loups sont simplement une version plus grande (près de 1,80 m de long) des Loups de Meute qui sont eux-même identiques à ceux de notre monde. La fourrure est habituellement marron ou noire quoique des albinos soient courants dans le nord.

Alignement : Les Loups de la Nuit sont Mauvais ou Chaotiques ; les Grands Loups sont Mauvais ; les Loups de Meute sont Neutres.

Traits Psychologiques : Les Loups de Meute sont sujets à la *Peur* du feu.

Règles spéciales : Les hurlements à glacer le sang des Loups de la Nuit peuvent provoquer la Peur chez tous ceux qui l'entendent, à 100 mètres à la ronde.

Profil Type - Loups de la nuit

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	50	0	4	4	17	40	2	–	66	29	29	29	–

Profil Type - Grands loups

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	3	3	5	30	1	–	10	14	14	14	–

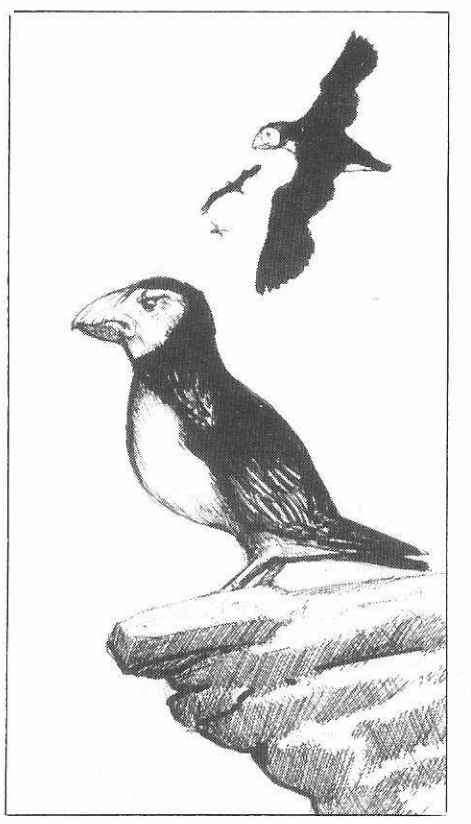
Profil Type - Loups de meute

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	33	0	2	2	5	30	1	–	10	10	14	14	–

• MACAREUX A BEC TRANCHANT •

Les Macareux à Bec Tranchant sont de grands oiseaux côtiers qui s'amassent en groupe de plusieurs milliers d'individus sur des récifs ou à l'intérieur de cavernes donnant sur la mer. Ce sont de voraces chasseurs lorsqu'ils sont en nombre. Ils attaquent et mangent des créatures de la taille d'un Cheval. Les colonies sont facilement reconnaissable à la puanteur de charogne, de poisson et de guano qui infeste l'air. Toute créature s'aventurant à moins de 100 mètres de la colonie sera toujours attaquée par 4D6 oiseaux.

Les Macareux à Bec Tranchant attaquent avec une *Morsure* par Round. Les vaisseaux côtiers, les pêcheurs et autres cibles maritimes violant les bancs de poissons de la colonie (à moins de 1300 mètres de celle-ci) seront attaqués par 4D20 oiseaux. Il est possible d'être attaqué par des oiseaux solitaires dans n'importe quelle région côtière, mais cela est plus rare.



Physique : Le Macareux à Bec Tranchant ressemble à un grand macareux avec un énorme bec. Sa longueur varie entre 60 et 90 cm de long. Ils ont une envergure minimum de 2,40 m à 3 m.



Alignement : Neutre

Règles spéciales : Les Macareux à Bec Tranchant volent comme des *Piqueurs* et le score en Mouvement donné ci-dessous s'applique au Déplacement au sol.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	33	0	1	2	5	30	1	–	14	10	14	14	–

• MANTICORES •

Comme la plupart des créatures du Chaos, les Manticores sont une vile mixture de bête et d'humain. Cependant, à la différence de beaucoup de ces êtres, elles sont intelligentes et parlent la Langue Sombre des créatures du Chaos. Elles sont plus courantes dans les régions du Chaos de l'extrême nord et sud. Bien que très peu résident actuellement à l'intérieur des limites du Vieux Monde, certaines peuvent voyager sur de grandes distances grâces à leurs ailes puissantes et peuvent apparaître pratiquement n'importe où.



En combat, les Manticore ont une Attaque par *Morsure*, 2 par *Griffes* et une Attaque *Caudale* chaque Round.

Physique : Bien que les Manticores varient en apparence et en caractéristiques, la plupart d'entre elles ont un puissant et large corps de félin, des ailes semblables à celles des chauves-souris et une tête vaguement humaine. Beaucoup ont une queue barbelée avec des aiguilles venimeuses ou un dard similaire à celui d'un scorpion. Ce sont de grands monstres mesurant entre 4,50 m et 6 m de long.

Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques : Les Manticores causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m.

Règles spéciales : Les Manticores volent comme des *Piqueurs* et le M donné s'applique au Déplacement au sol. L'Attaque de leur queue est *venimeuse* et les victimes devront effectuer un Test contre le poison chaque fois qu'elles sont Touchées. Un premier échec indiquera que le personnage s'*Assoupit* (voir Poison) et un second échec entraînera la mort en 2D6 Rounds.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	59	34	6	6	41	40	4	–	43	24	43	43	–

• NUEES •

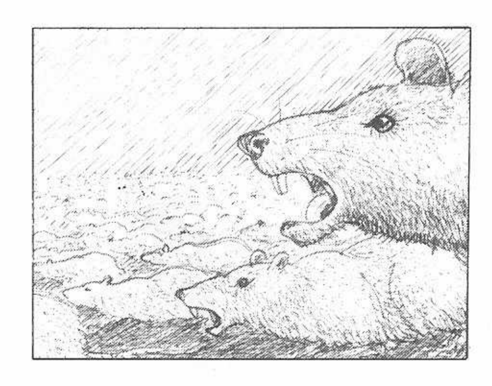
Des Nuées naturelles de créatures diverses apparaissent partout dans le Monde Connu bien que ce qui les provoque ne soit pas connu. Les Nuées d'insectes causent de grands dommages aux récoltes et de graves fléaux peuvent entraîner la famine chez plusieurs milliers de gens. Dans le Vieux Monde, des Nuées de grenouilles, de crapauds ou de rats se déplacent à travers des villes et des villages causant la plus grande consternation. L'apparition d'une Nuée est fréquemment attribuée à la "sorcellerie répugnante".

En combat, les Nuées ont une Attaque par *Morsure* pour chaque groupe de 100 créatures (ou 10 000 insectes) et elle s'effectue dans n'importe quelle direction.

Physique : Une Nuée est constituée de 1000 membres de créatures-types ou 100 000 insectes, dans une masse circulaire d'environ 6 mètres de diamètre. Les créatures constituant une Nuée sont des représentants typiques de leur espèce.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Nuées sont sujettes à la *Stupidité* mais, à part cela, sont immunisées à toute psychologie et elles ne pourront jamais être mises en déroute. Comme leur Intelligence n'est que de 5, elles se livreront à quelque activité stupide - ou ne feront rien. Chaque Nuée est considérée comme étant une seule créature et ses membres ne se combattent pas entre eux.



Règles spéciales : Les Nuées sont toujours constituées d'une seule espèce. Lors de l'utilisation de figurines, le MJ pourra utiliser une figurine pour représenter 100 créatures ou 10 000 insectes (ainsi une Nuée-type sera représentée par 10 figures).

Les combats impliquant des nuées devront être menés de manière différente de la normale. La Nuée est considérée comme ayant seulement 1 Point de Blessure et 1 Attaque pour chaque figurine mais elles ne peuvent être réellement blessées que par le feu, l'eau (dans la cas d'insectes volant) ou la Magie - toutes les autres Attaques tueront 1D6 créatures (ou 1D6 x 10 insectes). Les Attaques spéciales causeront au moins 1 Point de dommage, la Nuée diminuera en nombre et le nombre de Points de Blessure et d'Attaques restant sera diminué en conséquence. De plus, les Nuées ne peuvent pas faire de *dommages critiques* lorsqu'elles attaquent.

Les Nuées peuvent se déplacer au travers de groupes de créatures, obstacles, maisons, etc. sans pénalité même si elles sont en combat. Les Nuées volantes ou aquatiques peuvent traverser l'eau sans pénalité. Les Nuées peuvent être créées par des Elémentalistes, auquel cas elles entrent dans le jeu sous leur contrôle direct (Voir l'*Evocation de nuées* dans la section **Magie**). Si l'Elémentaliste est tué, la Nuée se déplacera aléatoirement. Pour cela tirez 1D20 (en utilisant le cadrant d'une montre pour déterminer la direction, 13-20 indique que la Nuée se disperse et est retirée du jeu). Les Nuées attaquent toutes les créatures qui entrent en contact avec elles. Toutes les Nuées sont considérées comme étant inflammables.

Détermination aléatoire du type de Nuée (1D10)

1	Araignées	6	Rats
2	Chauves-souris	7	Scarabées
3	Fourmis	8	Scorpions
4	Grenouilles/Crapauds	9	Serpents
5	Lézards	10	Tiques

Notes : Les serpents, les araignées, les scorpions, les rats et les lézards sont *venimeux* (voir *Poison*). Les scarabées volent comme des *Planeurs*. Les chauves-souris volent comme des *Piqueurs*. Les grenouilles et les crapauds sont aquatiques et peuvent se déplacer dans l'eau sans pénalité. Les Points de dommage causés par les fourmis pénètrent toutes les armures (ignorant toute protection). Les tiques ne réduisent pas les Points de Blessure des personnages mais leur score en Force. Tirer les dommages comme d'habitude mais soustraire le total de la Force de la victime.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	1	1	10	10	10	–	89	5	89	89	–

• OURS •

Les ours des montagnes du Vieux Monde sont des bêtes énormes et puissantes dont la peau est prisée par toutes les races (la valeur d'une peau non-endommagée est de 5D6 CO). Presque tous dépassent les 3 m de haut et ils combattent avec deux Attaques de *Griffes*.

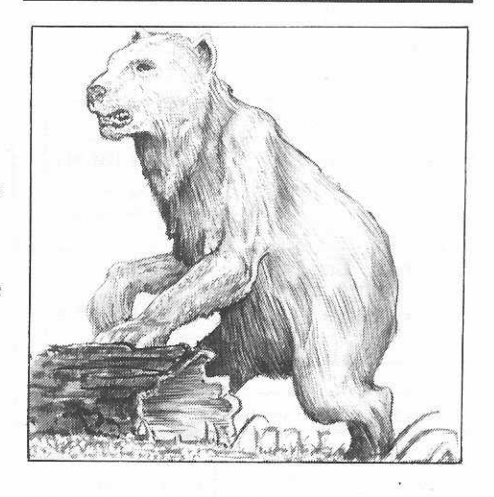
Physique : Ces animaux puissamment bâtis dépassent les 3 m de haut. Leur couleur varie du marron au noir.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les ours blessés sont sujets à la *Frénésie* et causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m.

Profil Type

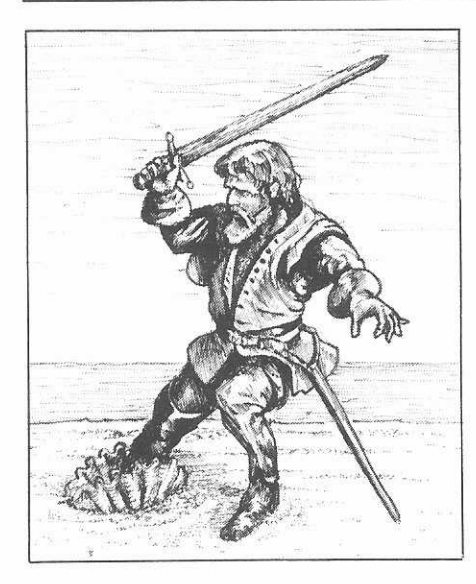
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	4	4	11	30	2	–	24	10	24	24	–



• PALOURDES DES SABLES •

La Palourde des sables ne vit que dans le sable humide, habituellement sur les rivages de la mer ou en bordure des flots. Bien qu'immobile, c'est un vorace carnivore qui prend les phoques et les grands oiseaux comme proies. Elle vit enterrée dans le sable et à chaque fois qu'une créature imprudente passe sur elle, le piège se referme et la victime est attrapée par les valvules en forme de mâchoires du coquillage. Les petites créatures (en-dessous de 60 cm) sont mortellement broyées sur le coup, alors que les victimes plus grandes sont tenues fermement et habituellement noyées par la marée montante.

Physique : Elles sont identiques aux palourdes de



notre propre monde mais font 1,80 m de diamètre.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Palourdes des sables sont essentiellement sans esprit et n'ont aucune caractéristique ou Test basés sur la psychologie. Elles ont *Peur* du feu mais leur seule réaction est de *refermer* hermétiquement leurs coquilles - causant des Points de dommage supplémentaires à n'importe quelle victime retenue prisonnière.

Règles spéciales : En raison de leur mode d'attaque, les Palourdes des sables surprennent toujours leurs victimes. Si une attaque inflige des dommages, la victime sera piégée. Une fois prise au piège, la victime ne subit des dommages supplémentaires que si elle se débat ou essaie d'ouvrir la Palourde (1 Point de dommage par Round, sans aucun modificateur). Inutile de dire que le Toucher se fera habituellement sur les jambes de la victimes. La Force d'une Palourde dépend directement de sa taille et est égale à 1 Point pour 30 cm de diamètre.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	33	0	*	3	11	*	1	–	0	0	0	0	–

* Voir *Règles Spéciales* ci-dessus.

• PETITS ANIMAUX •

Le Vieux Monde regorge de toutes sortes de vies sauvages - celles qui sont détaillées ici sont données seulement comme exemple et en raison du fait qu'elles peuvent, sous formes d'esprits, être accordées aux Druides comme familiers. Les familiers sont identiques à leurs contreparties matérielles, sauf en ce qui concerne leur Intelligence qui est alors de 89. A moins que d'autres spécifications ne soient fournies, ces animaux sont tous semblables à ceux de notre monde et ont un Alignement Neutre.

Les corbeaux, quelquefois connus sous le nom d'oiseaux voleurs, sont des oiseaux géants, charognards, semblables aux corneilles en apparence. Ils se nourrissent d'autres oiseaux, de petits animaux, etc. Ils sont attirés par ce qui brille, par les objets luisants, spécialement les pierres précieuses et les métaux précieux et il y a 10% de chance que le nid d'un corbeau contienne 1D4 joyaux et 1D10 CO (ou l'équivalent). Ce sont des oiseaux agressifs et ils peuvent effectuer des attaques sur les voyageurs qui approchent trop près de leur nid (une Attaque par *Morsure* et une de *Griffes* par Round).

Règles spéciales : les corbeaux volent comme des *Piqueurs* et le M donné ci-dessous s'applique au Déplacement au sol.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	33	0	1	1	5	30	2	–	24	2	24	24	–

Les écureuils sont des créatures très agiles qui vivent dans les arbres et peuvent sauter d'arbre en arbre jusqu'à 5 mètres, avec une dénivellation de un mètre. Ils peuvent grimper sur des surfaces inclinées sans aucune difficulté. En combat, ils attaquent avec une *Morsure* par Round.

Règles spéciales : La *Morsure* d'un écureuil a 15% de chance de causer des *Plaies Infectées.*

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	25	0	0	1	1	40	1	–	2	2	2	2	–

Les grenouilles du Vieux Monde sont identiques - en apparence, en coutume et en habitat- à celles de notre monde. Certains Enchanteurs sont capables d'*Evoquer des nuées* de grenouilles - voir la section **Magie**.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	0	0	1	1	1	30	0	–	6	6	6	6	–

Les hermines sont de petits prédateurs agressifs, vivant principalement dans les régions boisées et faisant leurs proies des lapins, rats d'eau et autres petits herbivores. Bien que semblables aux belettes dans leur anatomie générale, elles sont un peu plus grandes, atteignant 90 cm de long. En plus de leur vitesse et de leurs dents acérées, les hermines ont la faculté d'*hypnotiser* leurs proies (voir les *Tests standard - Hypnotisme*), balançant en rythme leurs pattes postérieures dans un mouvement sinueux semblable à celui d'un Serpent avant de frapper avec une Attaque par *Morsure*.

Règles spéciales : La *Morsure* d'une hermine a 15% de chance de causer des *Plaies Infectées.* Lorsqu'elle "danse" en essayant d'hypnotiser sa proie, celle-ci doit réussir un Test de Volonté ou se retrouver incapable de bouger. Quand la belette cesse de danser pour attaquer, sa victime est traitée comme une cible *Inerte* -pour la première Attaque seulement.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	1	1	5	40	1	–	10	10	10	10	–

Les lapins sont courants dans le Vieux Monde comme ils le sont dans notre propre monde, si ce n'est plus. Ils attaquent avec une *Morsure* par Round.

Règles spéciales : Une *Morsure* de lapin a 30% de chance de causer des *Plaies infectées.*

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	25	0	0	1	1	30	1	–	2	2	2	2	–

Les loutres sont de petits prédateurs vivant près des berges des rivières et des lacs où elles "chassent" du poisson. Ce sont des nageuses puissantes et agiles tout autant que rapides et agiles sur la terre. Alors qu'elles ne présentent généralement aucune menace pour les humains (à part lors d'un épuisement possible du stock de poissons), elles peuvent combattre sauvagement si elles sont acculées ou pour la défense de leurs petits. Elle attaquent avec une *Morsure* par Round.

Règles spéciales : Les loutres peuvent nager sans aucune réduction de leur Mouvement (c.-à-d. à Allure Prudente).

Profil Type

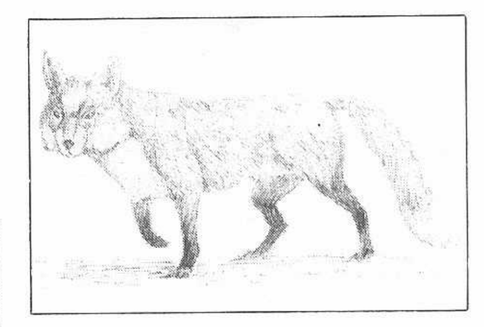
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	1	2	5	40	1	–	10	10	10	10	–

Les renards sont des prédateurs rusés et nécrophages ; ils sont les ennemis perpétuels des éleveurs de poules à travers le Vieux Monde. Ils vivent dans des terriers au cœur des forêts, en groupe familiaux comprenant un renard, une renarde et un certain nombre de petits. Ils vivent de petite chasse ou en dérobant des poules quand cela est possible. Ils évitent généralement le contact avec les humains mais ils peuvent être dangereux s'ils sont acculés ou si leurs petits sont menacés. Ils attaquent avec une *Morsure* par Round.

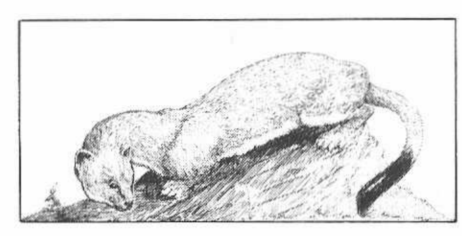
Règles spéciales : Il y a 5% de chance que la Morsure d'un renard cause des *Plaies infectées* (voir *Maladies*).

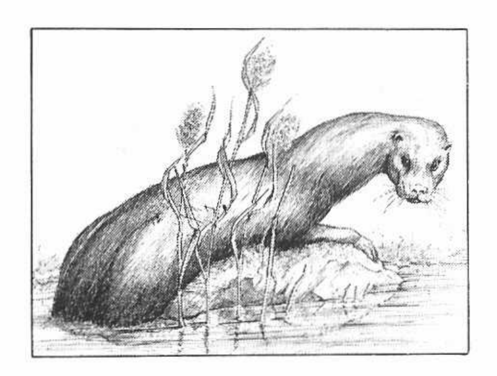
Profil Type

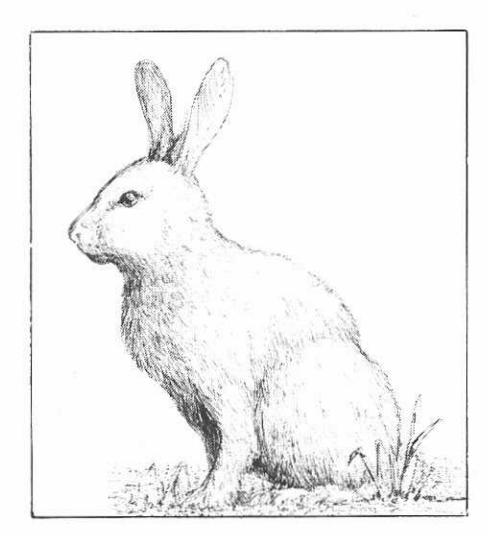
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	1	2	5	40	1	–	14	14	14	14	–











• PIEUVRES DES MARAIS •

La plupart des pieuvres sont relativement inoffensives, lorsque ce ne sont pas les créatures aquatiques enchantées qui vivent, pour la plus grande part, dans les océans tropicaux. Les Pieuvres des marais, cependant, ne sont pas de cette catégories. Elles ressemblent à d'énormes pieuvres, avec huit tentacules, un énorme œil rond et une peau verte. Mais la ressemblance s'arrête là. Ces créatures vivent dans les marais et les marécages froids et interdits du Vieux Monde. Elles passent leur vie entière à patauger d'un air menaçant autour des boues et des fondrières puantes, faisant surface occasionnellement pour attirer et dévorer des créatures passant par là. Vivant dans un milieu dense, elles sont incroyablement fortes et une fois attrapé par un tentacule, il est très difficile, même pour les créatures les plus fortes, de s'en échapper.

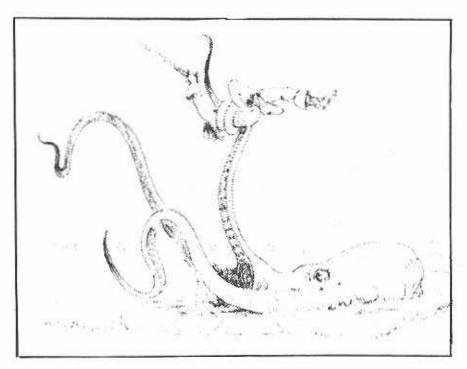
En combat, une Pieuvre de marais peut attaquer avec ses huit tentacules chaque Round.

Physique : Ces créatures, à la peau couleur de boue, ressemblent à des pieuvres géantes avec un corps central de près de 1,80 m de diamètre et huit tentacules, chacun de près de 6 m de long. Certaines peuvent être plus petites et auront des caractéristiques réduites.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Pieuvres des marais ont *Peur* du feu mais sont, à part cela, immunisées à tous les effets psychologiques.

Règles spéciales : De la même façon que si elle était clouée au sol (voir *Attaques des Monstres*), toute créature subissant des dommages d'un tentacule, sera attirée vers le marécage et noyée ou dévorée en moins de 3 Rounds. Elle ne pourra s'évader qu'en infligeant 3 Points de dommage en un seul coup au tentacule la retenant ou en réussissant un Test de Force x 5.



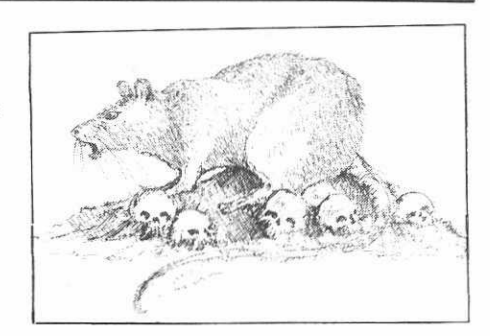
Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	8	8	17	60	8	-	66	2	66	66	-

• RATS •

Le Vieux Monde a plus que sa part de vermines de taille normale ; les Rats en font partie. Toutes ces créatures attaquent avec une Morsure. Cependant, il y a deux espèces anormalement grandes : les rats géants et les rats des rochers.

Les Rats Géants : On les croit originaires des terres Chaotiques du Nord du Vieux Monde mais ils sont maintenant largement répandus. Cependant, comme ils préfèrent les endroits obscurs et souterrains, ils sont plus un problème pour les Nains et les Gobelins qu'ils ne le sont pour les Humains.



Les Rats de Rochers sont légèrement plus petits que les Rats Géants et adaptés à une vie au milieu des rochers et des falaises. Ils sont extrêmement agiles et ce sont des grimpeurs expérimentés qui peuvent bondir sur des rochers et des falaises presque comme s'ils étaient physiquement retenus sur la surface.

Les Rats normaux se trouvent là où des activités humaines sont en place. Ils ne représentent pas normalement de menace pour les aventuriers bien qu'ils puissent combattre vicieusement s'ils sont dérangés ou acculés. Certains Sorciers sont capables d'*Evoquer des Nuées* de rats (voir la section **Magie** - *Sorts de Magie Elémentaire - Evocation de Nuées*) et les Druides peuvent avoir un esprit de Rat comme familier.

Physique : Les Rats Géants atteignent près de 1,80 m de long, plus la queue. Les Rats des Rochers mesurent 1,20 m en moyenne, plus la queue. Les Rats normaux sont identiques à ceux de notre propre monde.

Alignement : Neutre ou Mauvais

Règles spéciales : Les rats ont 35% de chance de causer des *Plaies Infectées* et 2% de chance de porter la *Peste Noire* (voir *Maladies*). Les Esprits familiers ont le même profil que les Rats normaux mais avec une Int de 89. Tous les rats ont une Vision nocturne à un plus ou moins haut degré : les Rats Géants peuvent voir jusqu'à 20 mètres dans l'obscurité, les Rats des Rochers jusqu'à 15 mètres et les Rats normaux jusqu'à 10 mètres.



Profil Type Rats géants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	25	0	3	3	5	30	1	-	14	14	18	18	-

Profil Type Rats des Rochers

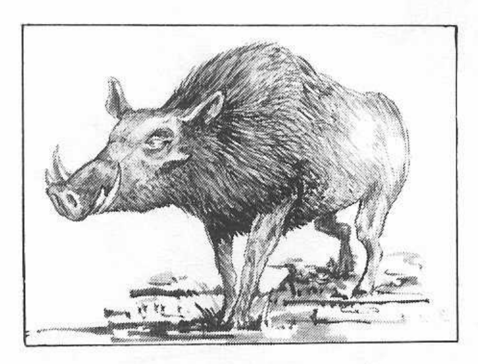
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	25	0	2	2	5	30	1	-	14	14	18	18	-

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	0	1	1	30	1	-	14	10	14	14	-

• SANGLIERS •

Les Sangliers du Vieux Monde sont plus grands que ceux de notre monde. Ils sont presque aussi grands qu'un Cheval et s'ils sont entraînés comme il faut, ils peuvent être montés par n'importe quelle créature de moins de 3 m de haut. Les Gobelins en particulier aiment les utiliser comme monture. Les sangliers attaquent par Coups de cornes avec leurs défenses.



Physique : Ces grandes créatures velues, ressemblant à des cochons, ont un museau proéminent et des défenses acérées. Elles sont habituellement de couleur grise et mesurent près de 1,80 m de long.

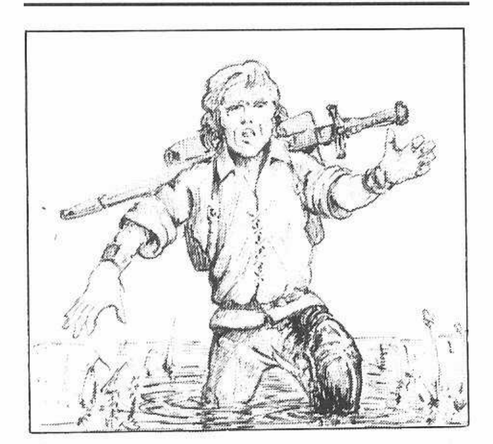
Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les sangliers blessés sont sujets à la *Frénésie*.



Règles spéciales : Il y a 30% de chance qu'une Attaque par *Coups de cornes* cause des *Plaies Infectées* (voir *Attaques des monstres, Maladies*).

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	33	0	3	3	11	30	1	–	10	14	14	14	–



• SANGSUES GEANTES •

Les Sangsues Géantes sont des bêtes particulièrement répugnantes qui vivent la plupart du temps dans l'eau mais qui habitent aussi dans les marais et autres environnements humides. Comme leurs cousines plus petites, les Sangsues Géantes se nourrissent du sang des autres animaux, se gorgeant et abandonnant ensuite leurs victimes. Si la créature cause des dommages, elle s'attache avec succès à la victime et lui cause alors un Point de dommage par Round, sans aucun modificateur. La Sangsue peut être enlevée physiquement (mais cela causera 1D4-1 Points de dommage supplémentaires). Une manière plus pratique consiste à appliquer de la chaleur ou de l'huile qui provoque le relâchement de la créature.

Physique : Ces bêtes gluantes ressemblant à des limaces varient entre 30 et 60 cm en longueur et habituellement elles sont de couleur rouge vif.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Sangsues Géantes ont *Peur* du feu mais, à part cela, sont immunisés à tous les effets psychologiques.

Règles spéciales : Les Sangsues disposent d'une Attaque par *Morsure* jusqu'à ce qu'elles s'accrochent. Elles causent alors des dommages automatiques jusqu'à ce qu'elles soient repues (un résultat de 6 sur 1D6 - Tirage à effectuer tous les Rounds) ou tuées. Leur *Morsure* a 40% de chance de causer des *Plaies Infectées*.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	2	2	5	30	1	–	14	1	14	14	–

• SANGSUES CAMELEONS •

Les Sangsues Caméléons sont identiques aux Sangsues Géantes ordinaires, excepté qu'elles ont le pouvoir d'imiter l'apparence des créatures vivantes et des objets inanimés - un coffre plein de trésors, une personne, un monstre etc. La créature semble réagir à son environnement de manière inconnue, adoptant ce qui lui semble le plus discret. Puisque l'imitation est purement illusoire (affectant les sens visuels seulement), le changement d'apparence est instantané. Fréquemment, plusieurs de ces créatures peuvent cohabiter, formant une illusion multiple qui est particulièrement dangereuse pour les imprudents. Notez que les Sangsues Caméléons ne peuvent pas reproduire les effets d'un sort, la parole ou les Attaques spéciales. Les illusions sont limitées à une taille minimum de 30 cm et maximum de 1,80 m.

Physique : Comme les Sangsues géantes, les Sangsues caméléons mesurent entre 45 et 90 cm de long avec une gueule circulaire, dentée.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : les Sangsues Caméléons ont *Peur* du feu mais, à part cela, elles sont immunisées à tous les effets psychologiques.

Règles spéciales : les Sangsues Caméléons attaquent par *Morsure* et, si la première Attaque cause des dommages, les dents vicieusement barbelées de la créature retiendront la victime et continueront à lui infliger des dommages automatiquement (aucun *jet d'Attaque* n'est requis mais un jet pour les dommages est effectué comme à la normale), jusqu'à ce que la Sangsue soit gorgée (un résultat de 6 sur 1D6 - effectué à chaque Round). Il y a 40% de chance que la Morsure d'une Sangsue Caméléon cause des *Plaies Infectées* (voir les *Attaques de monstre* et *les Maladies*).



Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	2	2	5	30	1	–	14	2	14	14	–

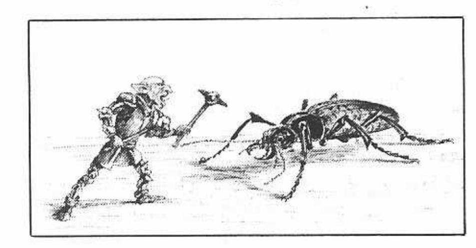
• SCARABEES GEANTS •

Les Scarabées Géants sont de grands insectes carnivores habitant des endroits sombres et humides; habituellement sous terre. Certaines variétés sont capables de voler mais elles le font uniquement de nuit. Les Scarabées Géants *Mordent* deux fois par Round avec leurs mandibules cornées.

Physique : La plupart des Scarabées font moins de 3 m de long mais pratiquement toutes les tailles sont possibles au gré du Maître de Jeu. L'apparence varie aussi d'une espèce à l'autre.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Scarabées sont sujets à la *Peur* du feu mais, à part cela, sont immunisés à tous les effets psychologiques.



Règles spéciales : Les scarabées volent comme des *Voleteurs*. Leur carapace dure et chitineuse leur donne une protection équivalente à celle d'une armure de plaque (2 Points d'armure partout). Il y a 40 % de chance que la *Morsure* d'un Scarabée puisse causer des *Plaies Infectées* (voir *Attaques des monstres et Maladies*). Les Scarabées ont une Vision nocturne portant à 20 mètres.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	3	3	11	10	2	-	43	2	24	6	-

• SCORPIONS GEANTS •

Les Scorpions Géants sont des adversaires dangereux et mortels et sont difficiles à tuer. Leurs pinces sont très puissantes et de grands spécimens peuvent briser le thorax d'un homme à travers n'importe quelle armure. Ils combattent avec deux Attaques de *Griffes*. Leur principale Attaque, cependant, vient de leur queue ; celle-ci est incurvée vers l'avant par-dessus le dos de la créature et, à la différence des autres Attaques *Caudales*, peut être portée uniquement vers l'avant.

Physique : Les Scorpions Géants mesurent entre 3 m et 4,50 m de long. Ils ont habituellement une couleur noire mais on sait qu'il existe des albinos.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Scorpions ont *Peur* du feu mais, à part cela, sont immunisés à toutes les règles de psychologie. Ils causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.



Règles spéciales : Les Attaques de *queue* du scorpion sont *venimeuses* et la victime doit effectuer un Test contre le Poison pour chaque Toucher lui infligeant des Points de Dommage. Un premier échec entraînera une *Somnolence* (voir *Poisons*) et un second échec provoquera la mort du personnage en 1D3 Rounds. La robuste carapace de la créature compte comme une armure de plaque, lui donnant 2 Points d'armure partout. Un scorpion a une Vision nocturne jusqu'à 10 mètres.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	5	4	17	10	3	-	43	2	24	6	-

• SERPENTS •

Il y a plusieurs espèces de Serpents communs dans le Vieux Monde, y compris le terrifiant Crotale Géant et l'énorme Serpent de Roches. Même dans leurs meilleurs moments, les Serpents ordinaires sont assez mauvais mais les Serpents Géants sont plus effrayants, en proportion de leur taille. La plupart des Serpents peuvent attaquer par *Morsure* ou par *Constriction* mais ils ne pourront pas effectuer les deux dans le même Round. L'Attaque par *Morsure* peut être *venimeuse*, ou non, selon l'avis du MJ (environ 40% de chance qu'un Serpent Géant soit venimeux). Certains Serpents venimeux peuvent cracher du poison à plus de 10 mètres et un Toucher réussi aveuglera la victime pendant 1D6 Rounds.

Les Crotales Géants sont une forme particulièrement grande et redoutable de serpents à sonnettes. A moins qu'il ne soit attaqué ou qu'il n' attaque par surprise, le Crotale Géant annoncera habituellement sa présence en secouant la queue dans un avertissement tout à fait distinctif. Ils n'ont pas d'Attaque par *Constriction* mais ont une *Morsure venimeuse* à chaque Round.

Les Serpents de Roches sont des Serpents géants que l'on rencontre sur des plate-formes rocailleuses et des pentes abruptes. Ils se nourrissent le plus souvent d'oiseaux ou de leurs œufs et sont capables de grimper des surfaces presque verticales avec facilité. Ils ne subissent aucun dommage des chutes ou des sauts (faire en sorte, si possible, que la créature se jette sur une victime du sommet d'une haute falaise ou d'une corniche, ce qui comptera toujours comme une surprise !). Le Serpent de Roches a une Attaque par *Morsure* et par Round qui n'est pas venimeuse. Ils avalent une victime entière, morte ou inconsciente ; cela prend 1 Round pour ingurgiter un victime de taille humaine, qui subira alors 1 Point de dommage pour chaque Round suivant, sans tenir compte d'aucun modificateur.

Les Vipères sont les représentants typiques de plusieurs espèces de Serpents venimeux qui habitent le Vieux Monde. Elles préfèrent les environnements boisés et calmes, hibernant en hiver et devenant plus actives en été. Les Vipères chassent principalement les petits rongeurs et les oiseaux mais attaqueront une créature de n'importe quelle taille si elles sont dérangées ou menacées.

Physique : Les Serpents Géants peuvent atteindre pratiquement n'importe quelle taille. Le profil type donné est celui d'un animal relativement petit (de près de 4,50 m de long) ; les Serpents plus grands ajoutent +1 en F, +1 en E et +5 en B pour chaque tranche supplémentaire de 3m de long. Les Vipères atteignent près de 1,50 m de long et sont reconnues par un "V" sombre situé sur la tête et une ligne noire, composée de motifs en forme de diamant, courant sur leur dos.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Tous les Serpents ont *Peur* du feu mais, à part cela, sont immunisés à toutes les règles de psychologie. Les Serpents géants causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m.

Règles spéciales : Tous les Serpents ont une vue faible mais sont capables de sentir avec précision des créatures à sang chaud à moins de 6 m d'eux. Les lanternes et les torches confondront un Serpent, réduisant son Initiative de 1D6 x 10 Points pour ce Round. Le score donné ci-dessous en CT ne s'applique qu'au crachat venimeux des Serpents qui en sont dotés. Le venin des Serpents est habituellement extrêmement mortel - les personnages affectés qui échouent à un Test contre le Poison mourront dans 1D3 Rounds.

Profil Type Serpents géants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	25	3	3	5	60	1	–	24	6	43	43	–

Profil Type Crotales géants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	3	3	5	10	1	–	24	6	66	66	–

Profil Type Serpents de roches

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	3	3	11	60	1	–	24	6	43	43	–

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	1	2	3	30	1	–	24	10	24	24	–



• VERS DES MARAIS •

Le Ver des Marais est une grande créature ressemblant à un serpent d'une très grande longueur, atteignant fréquemment 6 m à 9 m. On dit qu'il en existe d'encore plus grands et les légendes parlent de créatures mesurant 30 m de long. Les Vers des Marais ne vivent que dans des terrains marécageux, boueux ou dans la tourbe. Ils creusent des tunnels à travers la terre meuble, glissant dans la boue et la fange. Sur des terrains secs, ils ne se déplacent que très lentement (à la moitié du Mouvement). Ils peuvent nager mais pas facilement et ne peuvent pas attaquer tant qu'ils sont en suspension dans l'eau.

En combat, un Ver des Marais attaque avec une Morsure et tente aussi de frapper (*Coup de Pattes/Ecrasement*) les créatures se trouvant le long de ses flancs et devant. Cela lui donne donc un total de quatre Attaques par Round.

Physique : Très long et massif - en moyenne 7,50 m de long.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Vers des Marais causent la *Peur* chez toutes les créatures de moins de 3 m mais sont eux-mêmes immunisés à tous les effets psychologiques.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	6	4	17	30	4	–	10	10	10	10	–

• VERS DORES •

Les Vers Dorés se nourrissent de métaux précieux de la même manière que les vers de terre se nourrissent de terre, sécrétant un enzyme extrêmement puissant qui leur permet de consommer leur nourriture. Un simple Ver Doré se développe rapidement s'il trouve une nutrition suffisante, dans le même temps où il transforme un coffre plein d'or, par exemple, en un coffre plein de vase, à l'odeur malsaine, en une bouillie grouillante de vers. Chaque Ver Doré consomme l'équivalent d'environ une pièce d'or ou d'argent par jour et produit un autre ver chaque jour, s'il est pleinement nourrit. Quand il ne reste plus de nourriture, les Vers Dorés s'en vont à la recherche de plus de métaux précieux. Ils peuvent survivre près d'un jour sans nourriture, mais ne peuvent parcourir plus de 100 mètres avant de mourir. Ils se déplacent d'une façon totalement aléatoire, ne reconnaissant la nourriture qu'au toucher.

Physique : Les Vers Dorés peuvent atteindre près de 15 cm en longueur et ont habituellement une couleur dorée. En apparence, ils ressemblent à des vers de terre normaux.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Vers Dorés sont complètement dépourvus d'esprit et ne subissent aucun Test de psychologie, ni de Test de Caractéristique.

Règles spéciales : Le suc digestif des Vers Dorés cause 1 Point de Dommage par Round sur la chair exposée mais ne pénétrera pas les gants en cuir ou les métaux à base de fer ou de cuivre. Les vers dorés ne digèrent que l'or ou l'argent ; les gemmes et autres métaux ne sont pas affectés.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0

• VERS FOUETTEURS •

Les Vers Fouetteurs sont de petites créatures carnivores qui vivent dans les petites fissures des murs, des pierres, des arbres, etc. Celles-ci sont précautionneusement dissimulées par la créature en utilisant des morceaux de mousse, et autre, et sont ainsi pratiquement invisibles à tous sans une inspection approfondie. Et même dans ce cas, seule une "antenne" sensitive en forme de poil est normalement visible (au gré du MJ, un personnage avec la Compétence Identification des Plantes sera capable de reconnaître ce dont il s'agit). Le poil sensitif peut détecter, dans les 5 mètres, un mouvement, comme comme celui d'une créature passant près d'un trou de ver. Cela active le "fouet", un appendice de 5 mètres de long, fin, denté comme une lame de scie et incroyablement rapide qui cingle sa cible, lui arrachant une portion de chair, puis la ramène à la crevasse où elle est digérée. A partir de cet instants, le ver n'attaque plus pendant plusieurs heures.

Physique : Il y a différentes variétés de Vers Fouetteurs vivant sous terre, dans les forêts et dans les jungles. Un Ver Fouetteur a deux parties distinctes : la principale ou "Ancre" comprend les organes vitaux, y compris la bouche et l'estomac ; c'est elle qui retient la créature pendant qu'elle attaque avec l'autre partie, le "Fouet". Celui-ci est habituellement enroulé de façon très serrée dans la crevasse où se trouve la créature, jusqu'à ce qu'il soit déclenché par le poil-sensitif qui est laissé à l'extérieur du trou et qui ressemblent à de la mousse ou à une pousse de plante.

Alignement : Aucun

Traits Psychologiques : Ces créatures sont complètement dépourvues de pensée et ne subissent aucun Test de psychologie, ni de Test de Caractéristique.

Règles spéciales : Le Fouetteur cause 1D4 Points de dommage, modifiés comme à la normale par la Force, l'armure et l'Endurance. De par la nature de leurs Attaques, les vers fouetteurs bénéficient toujours de la surprise et attaqueront toujours en premier, même si leurs victimes sont averties de leur présence.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	33	0	1	3	5	*	1	–	0	0	0	0	–

* - Voir les règles spéciales ci-dessus.

• VERS SOLAIRES •

Cette curieuse créature ne ressemble à rien d'autre qu'à un grand et gros asticot quelque peu graisseux. Elle n'a pas d'œil et ses autres sens sont seulement rudimentaires. La nourriture matérielle dont elle a besoin est absorbée directement à travers la peau, les déchets produits étant rejetés de la même manière. Les Vers Solaires sont capables de se nourrir directement de l'énergie solaire et leur peau agit comme une cellule photo-électrique vivante. A la lumière du jour, la créature se tient en partie à la lumière directe du soleil et en partie dans l'ombre ; une charge considérable d'électricité est fabriquée, c'est ce qui permet à ces créatures de survivre pendant les heures d'obscurité.

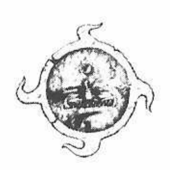
Les Vers Solaires utilisent aussi leur stock de puissance électrique pour leur défense. Les petits Vers Solaires peuvent aussi libérer une faible charge mais un adulte peut facilement tuer un grand animal de la taille d'un humain. Heureusement, les Vers Solaires ne sont pas

agressifs et ne libéreront leur énergie que sur les créatures posant un pied sur eux ; ceci n'est qu'un réflexe et la créature n'a pas le contrôle de l'Attaque. Elles ont une Attaque pour chaque portion de 30 cm de long.

Physique : Les Vers Solaires atteignent plus de 1,80 m de long ; la longueur peut être déterminée aléatoirement en utilisant 1D6 x 30 cm, si cela est souhaité.

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les Vers Solaires sont complètement dépourvus de pensée et ne subissent aucun Test de Caractéristique, ni de psychologie.



Règles spéciales : Une simple Attaque électrique cause 1D6 Points de dommage ; les armures métalliques doublent les dommages alors que les armures de cuir les divisent par deux. Les dommages sont modifiés par l'Endurance et la Force comme à la normale. Les Vers Solaires sont au plus faible durant les heures d'obscurité ou très tôt le matin et les dommages devront être réduit à 1D6-1 ou 1D6-2 à la discrétion du MJ. Ils ne chercheront jamais le combat.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	33	0	4	4	11	60	*	–	14	14	14	14	–

* Voir description ci-dessus.

• VOUIVRES •

La Vouivre est un carnivore solitaire, une créature des montagnes et des forêts. Elles est violente et très dangereuse mais heureusement, rare. Les Vouivres peuvent être montées si elles sont capturées pendant leur jeunesse et dressées par quelqu'un qui a la connaissance de ces choses là. Ce sont des créatures du Chaos et apparaissent parfois venant du Nord.



Physique : En tant que créature du Chaos, les Vouivres varient dans une certaine proportion. En principe, elles ressemblent à des Dragons mais sont légèrement plus petites et dénuées de membres antérieurs. Elles font environ 6 m de long, ce sont ainsi de grandes créatures - assez pour être montée par des Orques et des membres d'autres races.

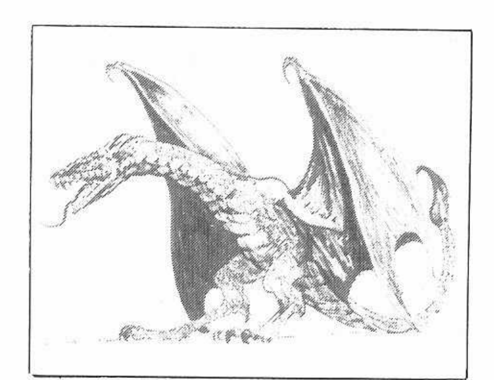
Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques : Les Vouivres causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.

Règles spéciales : Les personnages Chaotiques avec la Compétence Dressage peuvent essayer de dresser une Vouivre, pourvu qu'elle ait été capturée peu après l'éclosion. Le dressage prendra un nombre de mois égal à 24 moins l'Intelligence de la créature (qui est déterminée en tirant 1D12+4). Les Vouivres possédées par des tribus Gobelinoïdes peuvent être montées par des Champions, des Héros ou des Sorciers. Si le cavalier d'une Vouivre est tué, elle attaquera la créature la plus proche, même une autre Vouivre (en tenant compte de son orientation). Les Vouivres volent comme des *Piqueurs* et le M donné ci-dessous s'applique au Déplacement au sol.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	5	6	17	10	3	–	14	14	14	14	–



• ZOATS •

Dans beaucoup de régions du Vieux Monde, les Zoats sont considérés comme des créatures de légende. On ne sait ni quand ni comment elles se sont développées ou même si elles sont réellement natives du Monde connu. Ce qui est certain, cependant, c'est que les Zoats sont incroyablement anciens et très puissants. Ils sont solitaires de nature et sont occasionnellement rencontrés dans les profondeurs des plus anciennes forêts du Vieux Monde. Ils sont silencieux et reclus et, en dépit de leur masse, ils peuvent se déplacer dans des sous-bois denses sans aucun bruit. Occasionnellement, ils ont des rapports avec les Elfes et d'autres races forestières et sont connus pour avoir des contacts avec les Druides de temps en temps. On dit qu'ils sont de puissants magiciens et qu'ils s'efforcent de garder les forêts libres de tous les maraudeurs Gobelinoïdes. Les anciennes chansons et légendes Elfes disent que quelquefois les Zoats sont venus en aide aux Elfes attaqués par les Gobelins et leurs semblables.

Physique : Les Zoats sont Centauroïdes d'apparence, avec quatre grosses pattes cylindriques, un puissant torse et deux bras. Ils sont aussi reptiliens, avec de lourdes écailles amalgamées qui couvrent leurs épaules, leur dos et leur arrière-train. Ils mesurent près de 1,80 m de haut pour 2,40 m de long. Leur tête rappellent celles des Serpents ou des tortues mais avec un large crâne cuirassé qui protège leur cerveau, qui est proportionnellement grand.

Leur crâne légèrement bombé, leurs grands yeux et leur large bouche leur donnent une expression grimaçante. Leur couleur varie du marron foncé au violet en passant par le rouge foncé. Ils ne portent pas de vêtements ou d'armures car leurs écailles les protègent des éléments naturels et des coups de leurs ennemis.

Leur arme caractéristique est un long bâton embouté par un manchon métallique sur un cylindre de pierre noire ; le métal est de l'argent gravé d'étranges symboles indéchiffrables par les autres races. Ces armes sont tenues comme des masses à deux mains et seuls les Zoats peuvent les utiliser efficacement. Tous les Zoats semblent parler couramment une langue crissante et roulante ; ils peuvent aussi parler l'Elfique et occasionnellement le langage des Druides.

Alignement : Neutre

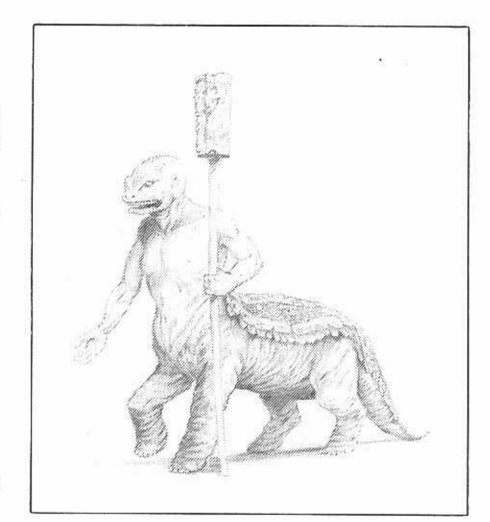
Traits Psychologiques : Les Zoats causent la *Peur* chez les Gobelinoïdes et les Hommes-lézards.



Règles spéciales : Les Zoats ont 65% de chance d'utiliser des sorts comme les Druides de niveau 1-4 avec le nombre approprié de Points de Magie mais ils n'ont pas de familiers et ne disposent pas des facultés en relation avec les familiers. Pour calculer le niveau d'Enchanteur d'un Zoat, lancez 1D10 : un résultat de 1-4 donne un Niveau 1; 5-7 un Niveau 2 ; 8-9 un Niveau 3 et 10 un Niveau 4. La grande arme d'un Zoat à 25% de chance (100% dans le cas d'un Enchanteur) d'être gravée d'une *Rune de Choc et de Taille* (voir la section **Magie**). Toute créature avec une force de 4 ou moins subit une pénalité de 20% à la CC lorsqu'elle essaie d'utiliser une masse Zoat. Leurs écailles leur donnent 3 Points d'armure sur le corps et l'arrière-train et 1 Point sur toutes les autres parties du corps.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	59	25	5	5	18	50	2	43	89	89	89	89	43



• LES MORTS-VIVANTS •

Corneilles Noire
Goules
Liches
Momies
Squelettes
Vampires
Zombies

Le Vieux Monde est un endroit magique. Les créatures mort-vivantes - comme les Zombies et les Squelettes - bien qu'elles ne soient pas habituelles, sont une réalité acceptée. Souvent ces créatures sont contrôlées et employées directement par des Nécromants ou autres monstres Mauvais utilisant la Magie.



Les Squelettes, les Momies et les Zombies, comme indiqué ci-dessous, ont besoin d'être contrôlés pour être efficaces. Ils peuvent être contrôlés par un Nécromant sympathisant situé à moins de 24 mètres -ou par de puissants Champions ou Héros Mort-vivants - indépendamment des pouvoirs du Nécromant. Le nombre de Mort-vivants qui peuvent être contrôlés est égal à l'Intelligence du contrôleur. Les Champions et les Héros Mort-vivants n'ont pas besoin d'être eux-mêmes contrôlés.

• CORNEILLES NOIRES •

Les Corneilles Noires étaient de grands oiseaux de proie habitant la limite Nord des Montagnes du Bout du Monde. Maintenant elles ne sont plus reconnaissables, capturées et perverties qu'elles furent par le Chaos qui leur donna leur forme actuelle. Ces grands oiseaux mort-vivants servent maintenant les forces du Chaos comme éclaireurs et combattants. Occasionnellement, ils portent un cavalier ; généralement un petit Gobelin mutant du Chaos armé d'une lance et d'un arc. Ils ne peuvent pas porter de cavaliers plus lourds.

En combat, la Corneille Noire attaque avec deux *Griffes* et une *Morsure* par Round.

Physique : Les Corneilles Noires sont des bêtes volantes squelettiques, la plupart du temps elles ressemblent à des oiseaux mais avec des ailes et une queue membraneuses, une réminiscence de chauve-souris ou de Ptérodactyles. Elles font près de 2,10 m de haut avec une envergure allant de 4,50 m à 6 m.

Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques : Les Corneilles Noires causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes et sont immunisées elles-mêmes aux effets psychologiques. Lorsqu'elles ne portent pas de cavalier, elles sont sujettes à l'*Instabilité*.

Règles spéciales : En dépit de leurs ailes en lambeaux, les Corneilles Noires volent comme des *Piqueurs* et le M donné ci-dessous s'applique au Déplacement au sol. Les Corneilles Noires sans cavalier peuvent porter une créature de la taille d'un Gobelin ou plus petite dans leurs serres. Pour enlever une victime au sol, il leur est nécessaire de Toucher avec les deux pattes. Une de leurs tactiques favorites consiste à laisser tomber la victime d'une grande hauteur.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	3	3	11	40	3	–	29	10	29	29	–

• GOULES •

Les Goules sont des humains qui ont acquis le statut de Mort-vivant, de leur vivant, par la pratique malsaine de se nourrir de cadavres. Ce sont des monstres poussant des cris perçants et incohérents, mais qui ne sont dangereux qu'en grand nombre. Les Goules sont parfois vues la nuit près des cimetières ou après une bataille. Elles sont très peu fiables en combat et fuient en baragouinant et en criant si elles semblent devoir perdre le combat. Elles attaquent avec leurs immondes serres, qui leur donnent deux Attaques de *Griffes*.

Physique : Les Goules ressemblent aux humains mais ont perdu toute la grâce humaine tant dans leur déplacement que dans leur apparence. Leur corps est flasque et recroquevillé, leur visage est tordu et leur regard méchant, leur dents sont souvent pointues et grandes.

Alignement : Mauvais

Règles spéciales : Les Coups d'une Goule sont *venimeux* (les victimes qui échouent à un Test contre le Poison seront paralysées pour 1D8+4 Rounds). Si l'adversaire d'une Goule se retire du combat et qu'il y a un ou plusieurs cadavres entre le personnage et elle, elle doit effectuer un Test de Volonté. Si elle échoue au Test, elle ne poursuivra pas le personnage mais s'arrêtera et mangera jusqu'à ce qu'elle soit attaquée.



Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	3	4	5	30	2	43	6	18	43	43	–

• LICHES •



Les Liches sont des Nécromants Mort-vivants. Ils sont devenus déments, tortueux et tourmentés par des années de labeur maléfique. Leurs fonctions mentales et physiques sont préservées par une puissance magique mais leur corps continue à se décomposer comme s'il était véritablement mort. Les carrières spécifiques et les détails magiques varieront d'un individu à un autre mais, en général, les Liches auront atteint le Niveau 4 de Nécromancie avec 1D4 sorts de Magie de Bataille, 1D4 sorts de chaque Niveau de Magie Nécromantique et 1D4 sorts de Magie Mineure, plus une partie des Compétences et des Progressions pour chaque Niveau, selon ce qui vous conviendra le mieux. Leurs Points de Magie peuvent être soit attribués arbitrairement, soit déterminé aléatoirement par le résultat de D8.

Physique : Les Liches ressemblent à des Zombies ou à des Goules ; un corps animé en cours de décomposition.

Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Les Liches causent la *Peur* et la *Terreur* chez toutes les créatures vivantes. Elles-mêmes sont immunisées à tous les effets psychologiques.

Règles spéciales : Les Liches ont des yeux rouges scintillants qui peuvent "Paralyser" n'importe quelle créature. Une Liche peut essayer d'*Immobiliser* un adversaire, pourvu qu'il ne soit pas engagé en combat. La victime doit réussir un Test d'Hypnotisme ou être *Paralysée* ; elle ne pourra pas se déplacer ou faire une quelconque action et n'importe quelle Attaque la touchera automatiquement. C'est une Attaque Magique ; la Liche et la victime peuvent utiliser des Points de Magie pour augmenter/diminuer les chances de réussite du Test comme à la normale. Lorsqu'une victime est *Paralysée*, la Liche elle-même ne peut pas bouger, attaquer, incanter des sorts ou maintenir des sorts lancés antérieurement mais elle pourra continuer à contrôler les Mort-vivants déjà sous son commandement. Les Liches peuvent agir comme des contrôleurs d'unités de Mort-vivants de la même manière que les Nécromants. Elles ne peuvent être blessées que par des sorts ou des armes magiques.



Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	4	23	60	4	43	89	89	89	89	–



• MOMIES •

Les Momies sont des corps soigneusement embaumés et préservés des ravages du temps grâce à des techniques secrètes et magiques identiques à celles pratiquées par les prêtres d'anciennes civilisations et plus particulièrement celles d'Arabie. Dans le Vieux Monde, les Momies sont rares mais pas complètement inconnues ; les traditions de l'ancienne Arabie se sont transformées en rites magiques en de nombreux endroits et il arrive, occasionnellement, que même dans le Vieux Monde des Momies soient fabriquées par quelque Nécromant à des fins personnelles.

Physique : Les momies, corps humanoïdes embaumés, sont enveloppées dans des bandages.

Alignement : Neutre ou Mauvais.

Traits Psychologiques : Les Momies sèment la *Peur* chez toutes les créatures vivantes et la *Terreur* chez les créatures de moins de 3 m.

Règles spéciales : Les Momies sont inflammables. Elles n'ont pas besoin d'être contrôlées par un Nécromant mais elles sont sujettes à la *Stupidité* si elles ne sont pas contrôlées. Elles peuvent se comporter comme des Champions Mort-vivants qui contrôlent d'autres Mort-vivants. Des coups portés par une Momie entraînent la *Putréfactose* dans 40% des cas (voir les *Maladies*).

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	4	5	23	30	2	24	89	43	43	89	–

• SQUELETTES •

Un Squelette est une créature magique formée à partir de restes d'humanoïdes morts depuis longtemps. Les squelettes sont personnellement dépourvus de volonté ; ils ne sont soutenus que par la magie.



Physique : Un Squelette humanoïde animé, vêtu généralement de loques et utilisant un équipement détérioré.

Alignement : Puisqu'ils doivent être contrôlés, ils n'ont pas réellement d'Alignement mais ils peuvent être considérés comme Mauvais.

Traits Psychologiques : Les Squelettes sont immunisés à toutes les règles de psychologie et ne peuvent pas être contraints de quitter un combat. Ils causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes.

Règles spéciales : Les Squelettes sont sujet à l'*Instabilité* et, s'ils deviennent *Instables*, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujets à la *Stupidité*. Des coups provenant de Squelettes causent des *Plaies Infectées* dans 35% des cas.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	–

• VAMPIRES •

Les Vampires sont les créatures les plus redoutables. Elles se nourrissent du sang des êtres vivants, drainant ainsi leur force pour perpétuer leurs facultés magiques. Les Vampires ont les facultés d'incanter d'un Magicien de Niveau 4 avec un libre choix de sorts de Magie de Bataille et de Magie Nécromantique. Un Vampire type aura 1D4+1 sorts de chaque, à chaque Niveau, plus 1D10 sorts de Magie Mineure. Ceux-ci sont attribués par le MJ ou déterminés aléatoirement. Certains Vampires ont accès à des sorts de Magie Démonique. Un Vampire dispose de 40 Points de Magie ou 9D8 si l'on souhaite les déterminer aléatoirement . De la même façon qu'ils peuvent lancer des sorts, les Vampires peuvent utiliser des Points de Magie pour *changer de forme* et en prendre un certain nombre, y compris celles d'un Grand Loup ou d'une Chauve-souris géante. Ils peuvent aussi assumer un état *éthéré* (immatériel).



Les Vampires ne se reflètent dans aucune surface, ni dans les miroirs, ni dans l'eau, ni dans les armures extrêmement brillantes. Ils ne peuvent jamais entrer dans une maison avant d'y être préalablement invités et sont experts dans l'art de se présenter comme voyageurs ou autres créatures inoffensives, afin d'être invités à entrer dans un bâtiment.

Physique : L'apparence physique d'un Vampire dépend de la forme qu'il prend (humanoïde, chauve-souris, loup ou éthérée). L'archétype est celui d'un humain grand, mince et pâle. Lorsqu'il est sous un aspect *éthéré*, il peut apparaître sous la forme d'un brouillard informe ou d'une silhouette spectrale, indiscernable d'un *Spectre* ou d'une Apparition. Il a en tous cas, sous quelque forme qu'il soit, des incisives proéminentes.

Alignement : Mauvais

Règles spéciales : Les Vampires ont la possibilité de contrôler, comme sympathisant, des Mort-vivants dans un rayon de 24 mètres, tout comme un Nécromant et ce, même s'ils n'ont aucun sort de Magie Nécromantique.

Le *Regard* d'un Vampire peut avoir un effet hypnotique. L'utilisation de cette faculté coûte 2 Points de Magie mais, si la victime échoue à un Test de Volonté, elle deviendra alors l'esclave du Vampire, le débarrassant de l'ail et d'autres protections afin qu'il puisse s'alimenter. Chaque fois que le Vampire se nourrit, la victime a recours à un Test supplémentaire de Volonté afin de repousser la contrainte. Un Vampire ne peut contrôler qu'une personne de cette façon à la fois et il doit se situer à moins de 4 mètres de la victime.

Pendant le jour, un Vampire doit se reposer dans un cercueil garni de terre de son pays natal. C'est seulement la nuit qu'il est actif. Au début de chaque nuit, le Vampire doit dépenser 10 Points de Magie afin de survivre sinon il restera dans un état cataleptique, incapable d'utiliser un seul de ses pouvoirs et indiscernable d'un cadavre normal. S'il est découvert dans cet état, le Vampire peut être cru mort et par conséquent enterré (ou pire, incinéré !)

Les Vampires utilisent des Points de magie pour se métamorphoser ainsi que pour incanter. Chaque changement coûte 2 Points de Magie. Les Vampires doivent faire un Jet pour réussir si leurs Points de Magie restants tombent en dessous du plus petit Niveau nécessaire pour incanter (comme pour une incantation normale) et cela lui prendra un Round complet.

Les Vampires ne peuvent pas récupérer de Points de Magie par le sommeil ou la méditation ; ils peuvent seulement le faire en drainant la force vitale des créatures humanoïdes vivantes . Chaque fois que la victime perd un Point de Blessure ou un Point de Force, le Vampire gagne 1 Point de Magie ; un Vampire ne peut pas dépasser le total initial de ses Points de Magie par ce procédé.

Un Vampire peut être blessé par des armes normales tant qu'il apparaît sous une forme matérielle mais il est immunisé contre les armes non-magiques tant qu'il est sous forme *éthérée* et, sous cette forme, il ne peut avoir recours qu'aux Points de Magie pour reprendre une forme solide bien qu'il puisse drainer la Force comme un Revenant (voir les *Mort-vivants éthérés*). Un Vampire, sous forme matérielle, tué par des armes normales est instantanément transformé en fluide éthéré ; de plus il perd tous les Points de Magie qui lui restent.

La destruction des Vampires : Un Vampire touché mortellement par une arme magique perd tous les Points de Magie qui lui restent et devient cataleptique ; il ne peut ressusciter que si on lui donne environ 5 litres de sang frais, chaque demi-litre lui redonnant un Point de Magie. Dans cet état dormant, un vampire peut être tué par incinération et, même s'il a assez de Points de Magie pour redevenir actif, il est soumis à un Test de Volonté pour se métamorphoser et s'échapper avant d'être détruit par le feu, celui-ci lui infligeant 3D6 Points de Dommage. Si, dans son sommeil, son cœur est transpercé par un pieu en bois d'aubépine, il deviendra inactif jusqu'à ce qu'on enlève le pieu. Dans ce cas, il perdra tous ses Points de Magie au cours de cette action, et il pourra alors être détruit par incinération. La lumière du jour est néfaste aux Vampires : chaque Round d'exposition à la lumière du jour leur inflige 1D6 Points de Dommage et leur coûte 2D6 Points de Magie. Quand l'un des deux atteint zéro, les Vampires tombent en poussière et ils sont complètement et définitivement détruits. Lorsqu'ils dorment, les Vampires ne sont pas affectés par la lumière du jour mais, si on les empêche de se nourrir pendant suffisamment longtemps, ils se décomposeront de la même façon que des corps normaux.

Un Vampire peut être tenu en échec par un symbole religieux de n'importe quel Dieu qui ne soit pas en relation avec la mort ou le Chaos ; si le détenteur du symbole réussit un Test de Volonté, le Vampire peut réellement être repoussé. Si un Vampire touche un symbole religieux ou s'il est frappé par celui-ci, sa chair sera brûlée par le feu pour 1D3 Points de Dommage par le feu. Les fleurs d'ail ont un effet similaire.

Les Vampires sont incapables de traverser de l'eau courante et peuvent donc être bloqués par des cours d'eau, des rivières, etc. Si l'eau courante les touche, elle leur infligera 1D3 Points de Dommage pour une aspersion et plus selon l'importance du contact avec l'eau (au gré du MJ). Si un Vampire est immergé dans un cours d'eau, il doit réussir un Test de Volonté ou être détruit. Si le Test est satisfaisant, le Vampire

subit quand même 3D6 Points de Dommage.

La procréation des Vampires : En de rares occasions un Vampire peut transformer une de ses victimes en un autre Vampire, plutôt que de la tuer tout simplement. Les quelques victimes choisies seront presque toujours attirantes et du sexe opposé. Pour effectuer la transformation, le Vampire draine le sang de la victime sur une période de plusieurs nuits et, quand la victime atteint zéro Point de Blessure, le Vampire ouvre une de ses propres veines, généralement de sa poitrine et laisse la victime boire son sang. Puis la victime devenue cataleptique, meurt et peut être ramenée à la non-vie par le Vampire qui amènera à son "enfant" une nouvelle victime, laquelle devra être entièrement drainée de sang. Ceci donne suffisamment de Points de Magie au nouveau Vampire pour devenir actif et se nourrir. Les Vampires se montrent généralement dédaigneux envers le "bétail" humain qui leur sert de pâture. Ils ne sont pas très enclin à leur faire bénéficier de leur "Don" ; ils sont profondément conscients que chaque nouveau Vampire dans une région augmente aussi bien la pression sur l'approvisionnement de nourriture que les chances de se faire découvrir.

Le Profil Type est identique aux Profils Types des formes assumées (Humain, Loup, Chauve-souris ou Revenant) excepté :

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
-	+30	+30	+3	+3	+15	+30	+3	+20	+20	+20	+20	+20	+20

• ZOMBIES •

De même que les Squelettes, les Zombies sont des créatures magiques formées à partir des restes réanimés d'un humanoïde mort. Ils sont personnellement dépourvus de volonté et comptent sur la magie pour garder leur cohésion.

Physique : Les Zombies ressemblent à des corps dans différents états de décomposition. Ils ont



l'air répugnant, dégoûtant et transportent la puanteur des cimetières d'où ils sont issus.

Alignement : Il manque aux Zombies la volonté nécessaire pour avoir un réel Alignement mais ils peuvent être considérés comme Mauvais.

Traits Psychologiques : Les Zombies causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes qu'ils attaquent mais ils sont, eux-mêmes, immunisés à tous les effets psychologiques.



Règles spéciales : la différence des Squelettes, les Zombies peuvent être forcés de quitter un combat ; quand ils perdent un Round de combat (voir la section **Combat**), ils doivent réussir un Test de Commandement afin de continuer à combattre. Ils sont *sujets à l'Instabilité* et doivent être contrôlés s'ils doivent combattre. Un groupe de Zombies qui n'est pas contrôlé est sujet à la *Stupidité* et s'il devient *Instable*, il disparaîtra dans tous les cas et on ne le reverra plus. Les Champions et les Héros Zombies sont inconnus et les groupes de Zombies sont habituellement commandés par des autres Mort-vivants, comme des Champions, ou des Héros Squelettes. Les coups des Zombies ont 20% de chances de causer la *Putréfactose* (voir les *Maladies*) ; ceux qui ne causent pas la Putréfactose ont 50% de chances de causer des *Plaies Infectées.*

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	3	3	5	10	1	10	18	14	14	14	-

• LES MORTS-VIVANTS ETHERES •

Apparitions
Fantômes
Ombres
Revenants
Spectres

Les créatures éthérées sont des Mort-vivants qui n'ont pas d'existence matérielle. Bien que leur apparition soit visible dans ce monde, ils ne font pas réellement partie de celui-ci. En terme général, ils existent seulement soit comme apparition, soit comme une énergie pure. Les MJ pourront les décrire comme les images fantomatiques et incertaines qu'ils sont, parfois apparaissant substantiels, d'autres fois translucides ou semblables à des ombres ou à de simples lumières brillantes. Du fait qu'ils ne sont pas matériels, ils sont habituellement immunisés aux armes normales et ne peuvent être blessés que par la Magie ou des armes magiques. Par là même, ils sont incapables d'exercer une quelconque force physique dans le monde matériel et doivent avoir recours à des pouvoirs magiques.

Les créatures éthérées sont sujettes aux règles d'*Instabilité*. Une créature éthérée est habituellement attachée à une région fixe, fréquemment un cimetière. Elle ne sera *sujette à l'Instabilité* que si elle s'aventure à l'extérieur de cette zone.

• APPARITIONS •

Les Apparitions sont des créatures éthérées qui prennent la forme de lumières brillantes ; elles peuvent apparaître comme des lanternes, des formes vaguement humanoïdes ou d'autres silhouettes rudimentaires. Elles ne peuvent ni blesser, ni être blessées, bien que les armes magiques puissent les repousser. Elles sont dangereuses non pas pour les dommages physiques qu'elles causent mais parce qu'elles ont des effets hypnotiques irrésistibles. Par ce moyen, elles conduisent les personnages hypnotisés à leur mort. On pense qu'elles se nourrissent de la même façon que les Vampires, en diminuant les forces vitales de leurs victimes.



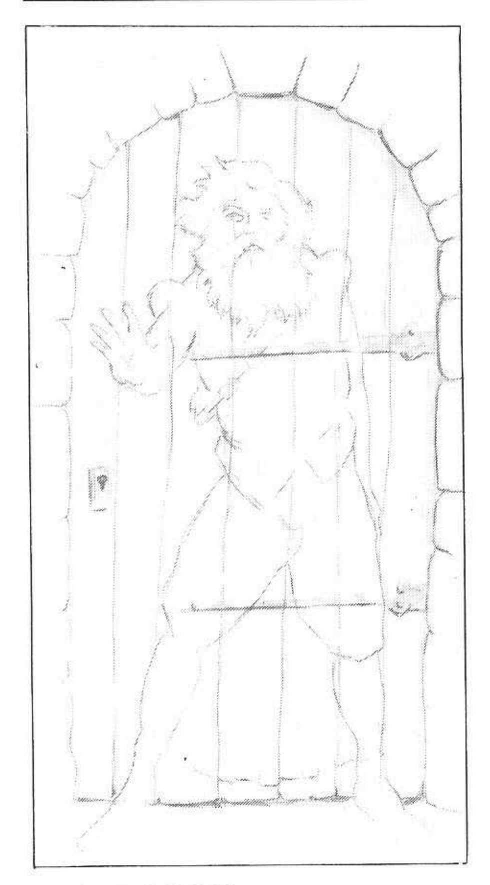
Physique : Les Apparitions n'ont pas de forme physique mais peuvent apparaître comme des lumières brillantes d'apparence indistincte ou comme des humanoïdes ou des animaux lumineux.

Alignement : Mauvais

Règles spéciales : Les Apparitions ne causent aucun dommage en combat et sont, elles-mêmes, impossibles à blesser, bien qu'elles puissent être chassées par un seul coup porté par une arme magique. Les personnages voyant une Apparition devront effectuer un Test de Volonté ou être *hypnotisés*, suivant l'Apparition là où elle le leur commande ; généralement à l'intérieur de trous profonds ou de sables mouvants. Les victimes *hypnotisées* peuvent être retenues par des personnages qui détiennent encore leur volonté. Si les victimes sont retenues ou frappées, elles se verront accorder un autre Test de Volonté pour se débarrasser de l'hypnotisme. La suggestion prend automatiquement fin si l'Apparition sort du champ de vision de la victime.



Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	0	0	0	0	0	0	0	–	0	0	0	0	–



• FANTOMES •

Les Fantômes sont les forces vitales désincarnées de créatures mortes, qui sont piégées dans le monde matériel, condamnées à y rester parce qu'elles sont mortes d'une manière inexplicable ou dans d'atroces circonstances. Les victimes de meurtres, les femmes qui sont mortes lors d'un accouchement ou les gens qui sont mort "avant l'heure" en sont des exemples types. Leurs Fantômes peuvent souhaiter attirer l'attention sur leur mort et voir leurs assassins punis ou leur corps décemment enterré. Les Fantômes ne sont pas nécessairement Mauvais et sont normalement attachés à l'endroit de leur mort.

Physique : Les Fantômes peuvent se présenter sous différentes apparences. Ils ont habituellement la même apparence que celle qu'ils avaient de leur vivant, bien qu'ils semblent généralement moins consistants ou même transparents. Quelquefois, cependant, ils apparaissent pleinement matériels et ne peuvent pas être différentiés d'un humain vivant. Certains Fantômes peuvent parler de manière à donner une information ou un avis, alors que d'autres peuvent seulement gémir ou crier. D'autres, encore, sont incapables de produire le moindre son.

Alignement : Variable

Traits Psychologiques : Les Fantômes sont *sujets à l'Instabilité* quand ils sont hors de leur lieu d'attachement mais sont immunisés à tout autre Test psychologique et ne peuvent pas être forcés de quitter un combat. Les Fantômes causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes.

Règles spéciales : Les fantômes ne peuvent pas être blessés par des armes non-magiques et ne peuvent pas, eux-mêmes, causer des dommages. Leur Toucher cause, cependant, la *Peur* ; quand un fantôme frappe un adversaire, la victime doit effectuer un Test de Commandement avec une pénalité de 10%. Si ce Test échoue, l'adversaire devra Fuir le combat. Les fantômes peuvent passer au travers d'objets solides, comme des murs, sans pénalité et peuvent devenir visibles ou invisibles à volonté.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	–	18	18	18	18	29

• OMBRES •

Une Ombre est une créature éthérée formée à partir de l'esprit d'un humain mort depuis longtemps. Les Ombres désirent ardemment la vie et la richesse. On affirme souvent que de grands trésors sont enterrés avec elles. Elles sont incapables de quitter les alentours de leur tombe et la défendront, ainsi que leurs possessions, des voleurs et des profanateurs. Lorsqu'elles tuent des créatures vivantes, elles gagnent le pouvoir qui leur permet de rester dans le monde des vivants.

Physique : Les Ombres apparaissent comme d'anciens cadavres flétris. Elles sont presque toujours revêtues de parures en lambeau ou de cottes de mailles rouillées mais utilisables. Leur visage entier brille d'un éclat malsain qui les distingue totalement des Zombies. Elles existent partiellement dans le monde matériel et partiellement dans l'éther ; elles peuvent devenir semi-transparentes ou confuses lorsque leur pouvoir baisse.

Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Les Ombres sont *sujettes à l'Instabilité* lorsqu'elles se trouvent à l'extérieur de leur propre tombe mais sont immunisées à toutes les règles de psychologie et ne peuvent pas être forcées de quitter un combat. Les Ombres causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes.

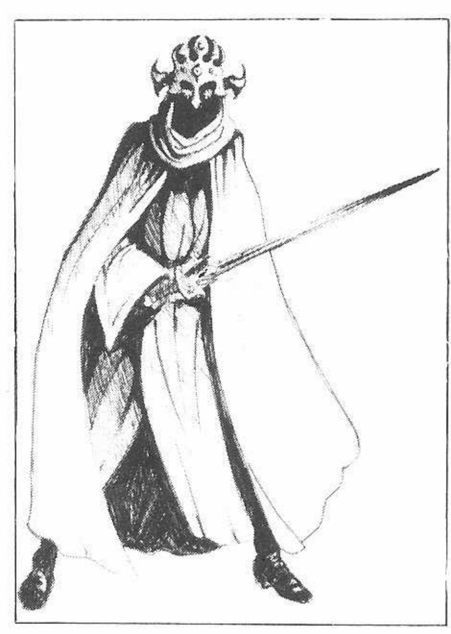
Règles spéciales : Les Ombres ne peuvent pas être blessées par des armes non-magiques. En combat, elles ne causeront pas de dommages mais réduiront de 1 Point la Force de leur victime et additionneront 1 Point à leur propre Force plus 1D10 à leur total de Points de Magie. Une victime avec une Force réduite à 0 meurt ; la Force perdue peut être récupérée au rythme de 1 Point par jour de repos complet. Une Ombre dispose de 1D4 Points de Force et 1D10 Points de Magie lorsqu'on la rencontre et son score en Force ne peut pas dépasser 6 bien que les Points de Magie puissent être augmentés à n'importe quel Niveau. Une Ombre doit dépenser des Points de Magie pour rester dans un état semi-matériel ; 1 simple Point lui permet de supporter cet état pendant toute une année d'inactivité complète alors que 1 Point lui est nécessaire à chaque Round pour la plupart des activités. 2 Points par Round doivent être dépensés durant un combat. Les Attaques comptent comme des Attaques Magiques et peuvent affecter des créatures qui sont normalement immunisées aux armes normales. Mais les Ombres ne peuvent pas blesser d'autres créatures éthérées et elles causent des dommages normaux aux Mort-vivants, Démons et autres créatures non-vivantes. Une Ombre dont les Points de Magie sont réduits à zéro devient complètement éthérée et peut alors être considérée comme un Fantôme.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	*	4	17	30	1	18	18	18	18	18	–

* Voir les règles spéciales ci-dessus.



• REVENANTS •



Les Revenants se trouvent piégés entre deux mondes. Des tâches depuis longtemps oubliées, des devoirs ou des obsessions qu'ils doivent encore assumer, les contraignent à rester partiellement dans le monde des vivants. Privés du repos, leur esprit s'est perverti ; ils sont assoiffés de vengeance. Au fil du temps, leurs facultés mentales sont devenus déficientes et ils sont plongés dans la confusion. Ils hantent les tombes ou les ruines et détruisent toute créature vivante qui les dérange.

Physique : Les Revenants n'ont pas de substance matérielle et apparaissent comme des formes humanoïdes sombres et brumeuses avec des yeux rouge flamboyants vêtues de linceuls. On peut les confondre avec des humains, à une certaine distance et sous un faible éclairage.

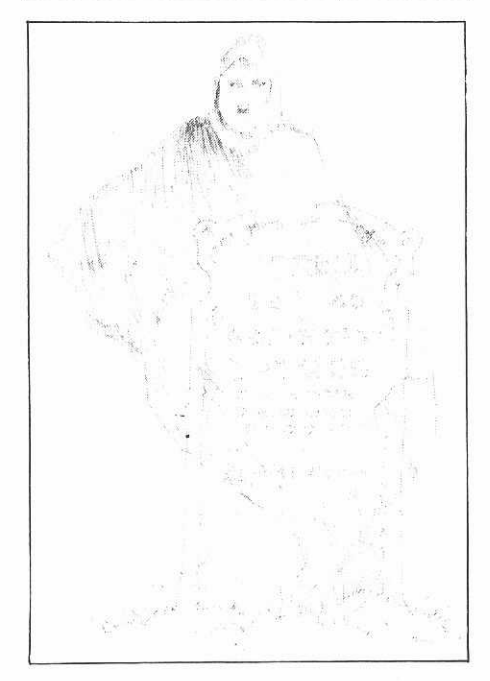
Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Les Revenants sont sujets à l'*Instabilité* à l'extérieur de leur environnement normal (cimetière, ruines, tombe, etc.) mais, à part cela, sont immunisés à toutes les règles de

psychologie. Ils causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes.

Règles spéciales : Les Revenants ne peuvent pas être blessés par des armes non-magiques. En combat, les coups portés par les Revenants ne causent pas de dommage mais réduisent d'un Point la Force de la victime. Les créatures dont la Force est réduite à zéro meurent. La Force perdue peut être regagnée au rythme de un Point par jour de repos total. Cette Attaque compte comme une Attaque Magique et peut blesser des créatures qui ne sont pas affectées par des armes normales mais n'a aucun d'effet sur les autres créatures éthérées, les Morts-vivants, les Démons et les autres créatures non-vivantes. Les Revenants peuvent se déplacer au travers d'objets solides, comme les murs, sans pénalité.

Profil Type														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	0	3	4	11	30	2	–	18	18	18	18	–



• SPECTRES •

Les Spectres sont prisonniers du monde matériel, soit après avoir brisé un serment, soit parce qu'ils ont subi une malédiction durant leur vie. Le Spectre est condamné à hanter le monde des vivants jusqu'à ce qu'il puisse remplir ses vœux brisés ou qu'il se soit lui-même débarrassé de sa malédiction. Les Spectres ne sont pas nécessairement Mauvais et ils peuvent encourager ou aider des créatures vivantes si celles-ci les aident à s'échapper de leur misérable condition. Ils sont normalement attachés à la région où ils sont morts, de la même façon que les Fantômes.

Physique : Les Spectres sont des créatures éthérées sans aucune substance physique ; ils sont habituellement lumineux et semi-transparents, mais autrement ils ressemblent beaucoup à ce qu'ils étaient au moment de leur mort.

Alignement : Variable (voir description)

Traits Psychologiques : Les Spectres sont *sujets à l'Instabilité* lorsqu'ils sont à l'extérieur de la région à laquelle ils sont attachés. Ils sont immunisés à tous les autres Tests psychologiques et ne peuvent pas être forcés de quitter un combat. Les Spectres causent la *Peur* chez les créatures vivantes et peuvent causer la *Terreur* chez les créatures vivantes s'ils choisissent de le faire.

Règles spéciales : Les Spectres ne peuvent être blessés que par des armes magiques. Un personnage touché par un Spectre sera *Paralysé* sauf s'il réussit un Test de Volonté. Les individus *paralysés* ne peuvent ni attaquer ni bouger pendant 2D6 Tours (minutes). Ces Attaques paralysantes affectent même les créatures qui sont immunisées aux armes non-magiques. Du fait que les Spectres sont éthérés, ils peuvent passer au travers d'objets solides, comme des murs ou autres, sans pénalité. Ils ne peuvent pas toucher ou manipuler des objets matériels.

Profil Type														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	0	0	4	23	40	4	–	18	18	18	18	29

• LES ELEMENTAUX •

Elémentaux d'Air
Elémentaux d'Eau
Elémentaux de Terre
Elémentaux de Feu

Lorsque l'énergie inhérente à l'un de ces quatres éléments - le Feu, l'Eau, l'Air et la Terre - s'incarne, les créatures ainsi formées sont connues sous le nom d'Elémentaux. Bien qu'il n'existe pas réellement de formes naturelles d'Elémentaux, chacune a une manifestation familière qui est, à la base, humanoïde ; cela est dû au fait que la plupart des Elémentaux sont évoqués par des Sorciers Elémentalistes ou des Druides et qu'ils répondent habituellement en imitant la forme de leur évocateur.

Chacun des quatre types d'Elémentaux a des pouvoirs qui lui sont propres. Cependant, tous les Elémentaux partagent beaucoup de traits communs ; les même règles s'appliquant à chacun.

• REGLES GENERALES •

Les Elémentaux sont des manifestations physiques temporaires des quatres forces naturelles du Feu, de l'Eau, de l'Air et de la Terre. Ils n'ont aucun sens réel de l'identité personnelle ni d'intelligence individuelle. Leur mémoire est celle de leur Elément dans son entier ; parfois un Elémental paraîtra être très sage alors qu'en d'autres moments il semblera très stupide. En réalité, il leur manque quelque chose qu'un humain pourrait reconnaître comme de l'intelligence ; ils ne se posent jamais de questions, ils ne prononcent aucun jugement de quelque sorte que ce soit et ils n'ont jamais de motivation personnelle. Ils obéissent aux ordres de leur évocateur et sont détruits s'ils sont tués.



Certains Elémentaux peuvent lancer des sorts. Ceux-ci réussissent toujours et les Elémentaux n'ont pas de Niveaux de Magie, étant donné qu'ils tirent leur énergie directement de la source du monde.

Un Elémental n'a pas de taille fixe. Les Elémentaux d'une certaine taille peuvent se diviser en de plus petits Elémentaux ou se combiner dans un plus grand, au commencement de leur Tour. Les Elémentaux divisés n'opèrent pas comme une unité, mais sont traités séparément.

Un Elémental "Standard" a une taille de "10" et le Profil donné ci-dessous. Comme vous pouvez le voir, toutes les Caractéristiques sont égales à 9 ou 90. L'Elémental peut se diviser en 2 Elémentaux de taille "5", 10 Elémentaux de taille "1" ou ce que désire l'évocateur. Les Caractéristiques sont toujours égales à la taille de la créature ou en fraction de taille comme il est approprié.

Pour toutes tranches de 9 Points de Dommage subis par un Elémental, sa taille est réduite de 1 et ainsi toutes ses Caractéristiques seront réduites de 1 ou de 10 selon la gamme de valeurs de la Caractéristique. Ainsi, un Elémental de taille "4" prenant 9 Points de Dommage deviendra un Elémental de taille "3" et toutes ses Caractéristiques seront changées en fonction de cette réduction.

Les Elémentaux ne peuvent pas être blessés par des armes normales. Leur propres Attaques peuvent être faites dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Les Attaques d'un Elémental sont magiques et peuvent blesser des créatures qui sont immunisées à toutes les armes non-magiques.

Occasionnellement, les Elémentaux de différents types peuvent entrer en conflit. Dans ce cas, calculez la valeur totale des tailles de chaque type d'Elémentaux au contact. Le type d'Elémental qui a la plus haute valeur totale gagne et les autres Elémentaux sont détruits ; le type d'Elémental victorieux est cependant réduit en taille d'un montant égal au total des tailles des Elémentaux qu'il a défait. Par exemple, un Elémental de Feu de taille 10 battra deux Elémentaux de Terre de taille 3 mais lui-même sera réduit à une taille de 4 dans le processus. Si les totaux des deux côtés sont les mêmes, alors les deux types seront détruits.

Profil Type														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	90	90	9	9	90	90	9	90	90	90	90	90	–

• LES ELEMENTAUX D'AIR •

Les Elémentaux d'Air sont souvent invisibles ou prennent une forme brumeuse tourbillonnante. Ils ne peuvent se déplacer que par la voie des airs. Ils peuvent se déplacer au-dessus et attaquer quiconque se trouvant au contact de l'air. Les Elémentaux d'Air ne peuvent pas se déplacer au travers d'une barrière d'autres éléments mais peuvent se mouvoir au-dessus ou autour d'eux, si cela est possible. Ils ne peuvent pas se déplacer sous terre ou dans l'eau mais ne subissent aucune autre pénalité ou restriction du Mouvement. Un Elémental d'Air de taille 5 ou plus peut incanter un sort *Rafale de Vent* par Round (voir *les Sorts de Magie de Bataille* - section **Magie**).

• LES ELEMENTAUX D'EAU •

Les Elémentaux d'Eau peuvent prendre la forme de grandes vagues ou de trombes dans un plan d'eau comme une mer ou un lac et apparaissent comme une pluie cinglante, torrentielle, sur les terres. Ils peuvent se déplacer à travers l'air et la terre à leur potentiel de Mouvement normal mais ne peuvent pas complètement pénétrer soit la terre, soit l'air. De plus ils peuvent se déplacer à travers n'importe quel plan d'eau, y compris les rivières souterraines et les égouts.

Un Elémental d'Eau, d'une taille de 5 ou plus, peut incanter un sort *Eclair* par Round (voir les *Sorts de Magie de Bataille* - section **Magie**).

• LES ELEMENTAUX DE TERRE •

Les Elémentaux de Terre ont une peau rugueuse et pierreuse dans n'importe quelle forme qu'ils prennent. Ils peuvent se déplacer au travers d'objets solides de pierre ou de métal à volonté, y compris les murs, les portes et le sol lui-même. Ils ne peuvent pas traverser une barrière composée d'un des autres éléments quoi qu'ils puissent passer dessous ou autour d'un obstacle s'ils peuvent le faire sans perdre le contact avec la terre. Ils doivent rester en contact avec le sol à tout moment ; si un Elémental de Terre est détaché du sol, il tombe en poussière et il est instantanément détruit.

Un Elémental de Terre, d'une taille de 5 ou plus, peut incanter un sort *Assaut de Pierre* par Round (voir les *Sorts de Magie Elémentaire* - section **Magie**).

• LES ELEMENTAUX DE FEU •

Les Elémentaux de Feu apparaissent sous forme de flammes animées. Ils peuvent se déplacer librement à condition qu'ils restent en contact avec l'air et la terre ; si un Elémental de Feu perd le contact avec le sol ou est coupé de l'air, il s'éteindra et cessera d'exister. Un Elémental de Feu ne peut pas traverser de barrières d'autres éléments. Il ne peut pas se mouvoir au travers d'objets solides mais peut s'infiltrer à travers des structures qui ne sont pas privées d'air avec un Mouvement normal. Les Elémentaux de Feu qui restent sous l'eau sont détruits ; une forte pluie peut aussi les détruire. Chaque coup d'un Elémental de Feu cause 1D6 Points de dommage dus au feu.

Un Elémental de Feu, d'une taille de 5 ou plus, peut incanter un sort *Boule de Feu* par Round (voir les *Sorts de Magie de Bataille* - Section **Magie**).

• LES DEMONS •

Baalrûkh
Démons Majeurs
Démons Mineurs
Démons Servants
Mabrothrax
Mardagg
Viydagg

Les Démons décrits ici ne constituent que des exemples parmi l'infinité des différentes sortes de Démons. Aurions-nous publié un tome de la taille de ce livre sur le sujet que nous n'aurions fait qu'effleurer le problème. D'autres informations sur les Démons et sur les êtres qui les servent, figureront dans le supplément **Les Royaumes du Chaos** et le MJ pourra prendre l'initiative d'inventer d'autres êtres Démoniaques et de développer les relations entre les différentes Divinités et leurs Démons Servants.

Les Démons sont les serviteurs de différentes Divinités. Ils n'appartiennent pas au monde matériel. De ce fait, ils sont sujets aux règles concernant l'*Instabilité* de la même manière que le sont les créatures Mort-vivantes.

Les Créatures Démoniaques se comportent toujours de manière très absolue. Elles savent ce qu'elles ont à faire et prennent toutes les mesures nécessaire pour le faire. Un Démon n'ira jamais contre la volonté de sa Divinité et essaiera toujours d'accomplir ses ordres au mieux de ses capacités.

Les Démons qui sont "tués" dans le monde matériel ne sont pas détruits totalement ; ils sont forcés de retourner dans leur Plan d'origine où ils regagnent un Point de Blessure par année (du Vieux Monde) et subissent beaucoup de tourments et de moqueries de leurs camarades Démons. Lorsqu'ils auront récupéré entièrement leurs forces, ils chercheront à détruire le mortel qui a causé cette disgrâce - ainsi un Démon évoqué par un personnage peut bien avoir quelques vieux comptes à régler dans le monde matériel et il sera plus impatient de faire cela que d'obéir aux ordres de son dernier évocateur.

• BAALRUKH •

Un Baalrûkh est un type de grand Démon, qui se distingue par ses affinités avec les feux et les feux d'origines magiques. On croit qu'il n'existe que six Baalrûkh et leurs noms sont fermement gardés secrets car il est dit que quiconque connait le véritable nom d'un Baalrûkh peut lui commander de faire n'importe quoi. Les Baalrûkhs, comme la plupart des grands Démons , se considèrent comme la noblesse des Plans Démoniques. Les rivalités entre eux sont intenses ; chacun clamera être le prince de tous les Baalrûkhs ou se donnera faussement un autre titre. Un Baalrûkh pourra même déclarer être un Prince Démon ou un Dieu, s'il est sûr qu'aucune autre entité peut l'entendre.

Ils sont généralement dédaigneux envers les mortels qui les évoquent et essaieront souvent de détruire leurs évocateurs. Echouant en cela, ils chercheront à pervertir tous les ordres qu'ils leur donneront, de manière à causer le plus de destruction possible. Il est dangereux de menacer un Baalrûkh et ceux qui les évoquent et essaient de les contrôler par la force seront habituellement amenés à une fin déplaisante. Des Baalrûkhs peuvent obéir à des ordres pendant un moment mais chercheront invariablement l'opportunité de prendre une revanche. Les Baalrûkhs ont une grande mémoire ; ils n'oublient jamais un ennemi. Les personnages qui pactisent avec un Baalrûkh ont habituellement un plus grand succès s'ils pourvoient à leurs besoins ; les Baalrûkhs détestent gaspiller leur temps. D'ailleurs, ils ont des milliers d'années de pratique dans l'élaboration de pactes et ceux qui évoquent un Baalrûkh trouvent fréquemment leurs ordres exécutés à la lettre, d'une façon qui se retournent désastreusement contre eux.

Les Baalrûkh sont capables d'attaquer 10 fois par Round au total. Six de ces Attaques seront faites avec une arme ou par *Griffes* ; deux seront des Attaques de *Pattes* ; une de *Queue* ; et une sera faite avec le fouet enflammé de la créature. Toutes les Attaques d'un Baalrûkh comptent comme des Attaques Magiques et peuvent blesser des créatures qui sont immunisées à toutes les armes non-magiques.

Physique : Les Baalrûkhs ont un corps humanoïde musclé avec des jambes semblables à celles d'un bouc et une tête cornue semblant issue du croisement d'un bouc, d'un lion et d'un Dragon. Une paire d'ailes énormes semblable à celle d'une chauve-souris pousse sur leur dos et ils ont une longue queue barbelée ressemblant à un serpent. Du feu se dégage de leur bouche et de leur museau et leurs yeux rougeoient comme des braises. Ils sont souvent entourés de flammes. Les Baalrûkhs sont grands et font toujours un peu plus de 3 m de haut et souvent bien plus encore.

Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Les Baalrûkhs causent la *Peur* et la *Terreur* chez toutes les créatures vivantes. Ils sont immunisés à tous les effets psychologiques (à moins qu'ils ne soient provoqués par des Dieux) et ne peuvent pas être forcés de quitter le combat (excepté par des Dieux).

Règles spéciales : Les Baalrûkhs peuvent voler comme des *Piqueurs*. Le M donné s'applique au Déplacement au sol. Ils sont immunisés aux armes normales et, en plus de leur grande épée enflammée, ils portent invariablement un fouet enflammé qui peut être utilisé pour frapper en combat au corps à corps, frappant n'importe quelle cible à moins de 12 mètres. Tout coup venant d'un Baalrûkh causera aussi des dommages supplémentaire dus au feu. Les Baalrûkhs sont des créatures magiques et peuvent incanter des sorts de Niveau 1-4 de Démoniste avec un nombre de Points de Magie égal à 1D8 + 1D8 par Niveau. Ils peuvent aussi *souffler du feu* de la même façon que les Dragons. Toutes les créatures dans l'aire du souffle (un cône de 24 mètres de long et de 8 mètres de large dans sa plus grande extrémité) sont automatiquement touchées et reçoivent 2D6 Points de Dommage avec une Force de 7. Les victimes qui réussissent un Test d'Initiative subissent seulement la moitié des dommages mais les cibles inflammables prennent des dommages supplémentaires. Un Baalrûkh ne pourra pas *souffler* s'il est engagé au corps à corps.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	90	93	7	7	89	100	10	89	89	89	89	89	18

• DEMONS MAJEURS •

Les Démons Majeurs sont les plus puissants de leur espèce. Dans leur propre Plan d'existence, ils sont les seconds, juste après les Dieux eux-mêmes. Ils ont autorité sur tous les autres Démons. Ils sont même adorés par beaucoup de cultes humains comme s'ils étaient eux-mêmes des Dieux. Comme les Baalrûkhs, ces entités ont tendance à être fiers et arrogants et seuls les plus puissants ou les plus fous essaient de les évoquer. Il est impossible de généraliser davantage au sujet de leur nature étant donné qu'il y a un nombre extrêmement varié de groupes d'entités. La plupart font plus de 3 m de haut mais tous ne sont pas Mauvais ou malicieux. Chaque Dieu et Déesse a ses propres types de Démons.

Les formes d'Attaques d'un Démon Majeur peuvent varier en fonction de leur propre physique mais la plupart ont 10 Attaques.

Physique : Extrêmement varié ; il est impossible de donner toutes les descriptions. Les Détails de certains types, les plus courants, figureront dans le supplément **Les Royaumes du Chaos**.

Alignement : En fonction de la Divinité dirigeante.

Traits Psychologiques : Les Démons Majeurs causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes



et la *Terreur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut. Ils sont *sujets à l'Instabilité.*

Règles spéciales : Evidemment, les MJ sont libres de créer leurs propres Démons Majeurs et d'inventer toutes les règles spéciales semblant appropriées. Le Profil donné ci-dessous est pour un Démon Majeur moyen ; s'il en existe. Ils volent comme des *Piqueurs* ; le M donné s'applique au Déplacement au sol. Ils sont immunisés à toutes les armes normales alors que les attaques venant d'un Démon Majeur comptent comme des attaques magiques et peuvent affecter des créatures qui sont invulnérables aux armes non-magiques. Les Démons Majeurs (y compris les Baalrûkhs) peuvent agir comme leaders d'autres unités de Démons Mineurs ou de troupes de vivants de leur propre Alignement.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	90	93	7	7	59	100	10	89	89	89	89	89	89

• DEMONS MINEURS •

Les Démons Mineurs sont les plus courants des types de Démons. Ils sont les hommes de troupe de leur propre société, utilisés comme soldats, messagers ou pour toute autre tâche que leur Divinité leur commande.
Comme tous les Démons, il est impossible de généraliser au sujet de leur nature, cependant, la plupart font moins de 3 m de haut. Tous ne sont pas Mauvais ou malicieux. Chaque Divinité régit un type particulier de Démons, les Gargouilles étant une variété type. Du fait qu'ils sont moins dangereux que les Démons Majeurs, ils sont plus couramment évoqués bien qu'ils puissent encore être mortels s'ils ne sont pas correctement contrôlés. Comme les autres Démons, leur première réaction, lors de leur évocation sur ce monde, sera de tuer leur évocateur.
Les Démons Mineurs ont généralement deux Attaques quoique certains individus puissent en avoir 3 ou 4 si leur physique le permet.

Physique : Variable. Souvent humanoïde, quelquefois ailé. Habituellement en dessous de 3 m de haut. Les Gargouilles, par exemple, sont humanoïdes, de près de 1,80 m de haut, ont des ailes semblables à celles de chauve-souris, des jambes de bouc et une hideuse tête cornue.

Alignement : En fonction de la Divinité dirigeante. Les Gargouilles sont Mauvaises.

Traits Psychologiques : Les Démons Mineurs causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m. Ils sont eux-même immunisés à tous les effets psychologiques à l'exception de ceux causés par les Démons Majeurs ou les Dieux. Ils ne peuvent pas être forcés de quitter le combat (excepté par ces mêmes êtres).

Règles spéciales : Comme les Démons Majeurs, les MJ pourront créer leurs propres Démons et inventer toutes les règles spéciales semblant appropriées. Le Profil donné ci-dessous est celui d'une Gargouille qui peut aussi bien servir pour un Démon Mineur moyen. Ils volent comme des *Piqueurs* ; le M donné ci-dessous s'applique au Déplacement au sol. Ils sont affectés par des armes normales et leur Attaques ne sont pas magiques. Ils sont *sujets à l'Instabilité.*

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

• DEMONS SERVANTS •

Les Démons Servants sont le type le plus bas des Démons. Ils prennent habituellement la forme d'un animal Démoniaque comme la Monture Démonique ou le Cauchemar décrits ci-dessous. Ils peuvent être utilisés par leur évocateurs comme messagers, bêtes de selle, animaux de chasse ou pour d'autres tâches similaires. Ces entités varient grandement en fonction des Divinités qu'ils servent, aussi il est impossible de généraliser au sujet de leurs formes ou de leurs motivations. La plupart font près de 3 m de haut et tous ne sont pas Mauvais ou malicieux.

Chaque Divinité préfère un type de Démons Servants, beaucoup en ont plus d'un type. Des détails supplémentaires sur les Dieux et leurs Démons Servants figureront dans le supplément **Les Royaumes du Chaos.**

Physique : Variable. Souvent animal (cheval ou un loup). Habituellement de moins de 3 m de haut.

Alignement : Comme la Divinité dirigeante.

Traits Psychologiques : Les Montures Démoniques causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes. Elles sont immunisées à tous les effets psychologiques (à moins qu'ils ne soient provoqués par les Démons Mineurs, les Démons Majeurs ou les Dieux) et ne peuvent pas être forcés de quitter le combat, excepté par ces mêmes êtres.

Règles spéciales : Les MJ pourront créer des Démons Servants selon leurs propres préférences, inventant toutes les règles spéciales semblant appropriées. Le Profil donné ci-dessous est celui d'une Monture Démonique comme celle qui apparait grâce au sort de Niveau 1 de Magie Démonique, Evocation d'une Monture. Elles prennent une forme de cheval noir avec des yeux flamboyants et un souffre brûlant. Les Montures Démoniques ont une Attaque ordinaire *de Patte,* non magique. Elles sont sujettes à l'*Instabilité.* Un personnage montant une Monture Démonique peut en descendre à tout moment, après quoi elle



combattra individuellement. Une Monture dont le cavalier est tué disparaîtra dans son Plan d'origine. D'autres formes de Démons Servants comprennent les Loups Démoniques ou les Chiens de l'Enfer ; des détails supplémentaires figureront dans le supplément **Les Royaumes du Chaos.**

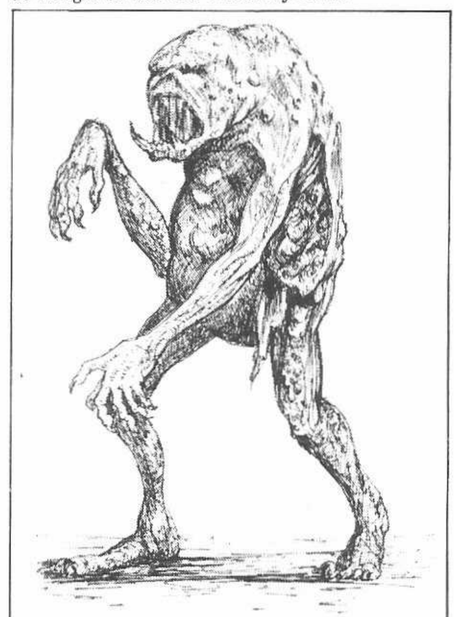
Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	33	0	4	3	5	30	1	–	10	10	10	10	–

• MABROTHRAX •

Aussi connu -incorrectement - comme l'Elémental de Peste, le Mabrothrax est en fait un Démon Majeur solitaire. On dit que c'est un Servant du Dieu du Chaos Nurgle, le Seigneur de la Corruption (voir section **Religions et Croyances** et le supplément **Les Royaumes du Chaos**) mais très peu de choses sont connues sur sa véritable nature. Il peut se manifester comme un vent putride et puant, mais il est plus efficace lorsqu'il prend une forme physique. En ces occasions, lorsqu'il apparaît dans le monde matériel, le Mabrothrax amène la maladie et la peste, exterminant des populations entières.

Le Mabrothrax attaque jusqu'à 10 fois par Round, dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Ces Attaques ont 100% de chance de causer des *Plaies Infectées*. Les MJ peuvent décider que le Mabrothrax cause la *Peste de Nurgle* au lieu des *Plaies Infectées.*



Physique : Lorsqu'il est sous forme physique, le Mabrothrax apparaît comme un humanoïde bossu en décomposition qui atteint 3,60 m lorsqu'il est complètement redressé. Il a l'apparence d'un "cadavre d'un mois" et sa peau est couverte de furoncles suppureux. Les os et les organes internes ressortent aux endroits où la peau s'est décomposée.

Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques : Le Mabrothrax cause la *Terreur* chez toutes les créatures vivantes et la Peur chez les créatures qui sont immunisées aux maladies.

Règles spéciales : Le Mabrothrax porte la *Peste Noire* (voir *les Maladies*) lorsqu'il est sous forme physique et toute créature s'approchant à moins de 10 mètres de lui est exposée à la Peste et doit effectuer le Test approprié. Une fois par Round, il peut incanter un *Vent de Peste* - un sort similaire, dans ses effets, au sort de Magie Nécromantique Niveau 4, *Vent de la Mort* qui requiert un Test d'Endurance de la part de toutes les créatures vivantes situées dans les 2400 mètres sous le vent du Mabrothrax. Un échec indique que la créature est immédiatement frappée par la maladie putréfiante, perdant 1 Point ou 10% dans chacune des Caractéristiques jusqu'à ce qu'un Test d'Endurance soit réussi. Lorsqu'il prend la forme d'un vent fétide, il peut se déplacer à travers des objets solides à la manière d'un Elémental d'Air. Il est immunisé à toutes les Attaques non-magiques et ses Attaques peuvent Blesser des créatures qui sont immunisées aux armes non-magiques, à moins qu'elles ne soient aussi immunisées aux maladies.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	90	93	10	10	59	100	10	89	89	89	89	89	-

• MARDAGG •

Quelquefois appelé - par erreur - l'Elémental de Mort, le Mardagg est un Démon Majeur, servant le Dieu du Chaos Khorne. Quand un Mardagg est évoqué, il fait une chose et une seule - il tue. La tuerie d'un Mardagg ne peut prendre fin que par un *bannissement* dans son Plan d'origine ou en le "tuant" sous sa forme physique ou encore par des moyens magiques.

Physique : Le Mardagg apparaît comme un squelette de plus de 3 m de haut, vêtu d'une robe capuchonnée. Il est habituellement protégé par une cotte de mailles et porte une immense faux.

Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques : Le Mardagg cause la *Terreur* chez toutes les créatures vivantes.



Règles spéciales : Toute créature tuée par un Mardagg ne peut pas être remise en vie par quelque moyen que ce soit. Le Mardagg est immunisé aux Attaques non-magiques et ses Attaques blessent n'importe quelle créature. Les Mort-vivants ou les créatures éthérées s'approchant à moins de 10 mètres d'un Mardagg sont automatiquement détruits et les sorts de Magie Nécromantique ne fonctionnent pas dans ce rayon. Une fois par Round, le Mardagg peut incanter une *Etreinte de la Mort* : il pointe une seul créature dans les 10 mètres et un poing invisible de force pure se referme sur le corps de la créature, infligeant 1D6 Points de Dommage, sans prendre en compte l'Endurance ni l'armure.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	90	93	10	10	59	100	10	89	89	89	89	89	

• VIYDAGG •

Quelquefois appelés - par erreur - l'Elémental de Vie, la Viydagg est un Démon Majeur de l'Ordre, concerné par les lois de la vie et de la nature. Des rumeurs disent qu'elles ont été créées par une Divinité Loyale pour contrer les dépravations du Mardagg.

Physique : La Viydagg apparaît comme une femme de plus de 3 m de haut, jeune et belle, habillée d'une robe tombante, avec de longs cheveux dressés sur la tête, flottant dans un vent invisible. La robe et les cheveux sont souvent ornés de fleurs.

Alignement : Loyal

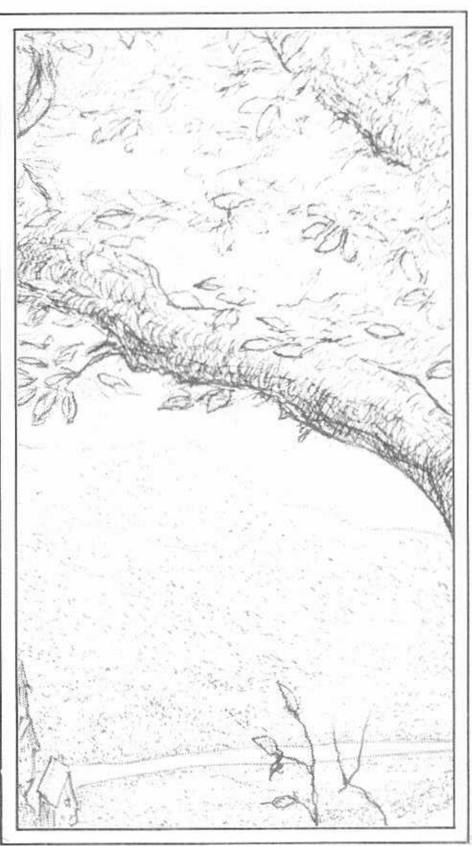
Traits Psychologiques : La Viydagg cause la *Peur* chez toutes les créatures de moins de 3 m de haut. Elle cause la *Terreur* chez les Chaotiques ou les Démons Mauvais.

Règles spéciales : La Viydagg est immunisée aux Attaques non-magiques et ses Attaques blessent n'importe quelle créature. Les Mort-vivants ou les créatures *éthérées* s'approchant à moins de 10 mètres d'une Viydagg sont automatiquement détruits et les sorts de Magie Nécromantique ne fonctionnent pas dans ce rayon. Une fois par Round, Une Viydagg peut incanter le sort *Haie d'Epines* comme un Elémentaliste Niveau 4 ou redonner la vie à une créature qui n'a pas été tuée par un Mardagg. A chaque fois qu'un Mardagg est évoqué, il y a 10% de chance qu'une Viydagg soit envoyée pour le détruire. Un Mardagg tué par une Viydagg est détruit pour toujours.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	90	93	10	10	67	100	10	89	89	89	89	89	-





LE GUIDE DU MONDE

SECTION

·7·



LE GUIDE DU MONDE



Le Monde Connu est représenté page 272. Il est très vaste, plus vaste que notre propre globe et il comprend plusieurs continents, chacun a sa propre civilisation et ses propres créatures. A titre d'introduction, la section qui suit fournit quelques brèves notes sur les principales régions qui servent de cadre à l'Histoire du Monde. Les principaux événements sont également résumés dans la Chronologie.

La grande majorité de ces informations sont destinées à permettre aux MJ d'appréhender l'ambiance qui règne au sein du Monde Connu . On ne s'attend pas - ce n'est d'ailleurs pas souhaitable - à ce que vous mémorisiez toutes ces informations pour les transmettre aux joueurs à la première opportunité. Au contraire il est souhaitable que les joueurs ne soient familiarisés qu'avec le Vieux Monde en général et l'Empire en particulier et encore faudrait-il qu'ils n'amassent ces connaissances que graduellement.

• LE MONDE CONNU •

Chacune des principales régions du Monde Connu est décrite brièvement ci-dessous. Ces notes sont destinées à servir de références aux seuls Maîtres de Jeu. Des détails supplémentaires sur les régions extérieures au Vieux Monde figureront ultérieurement dans des suppléments.

• LE VIEUX MONDE •

Le Vieux Monde est analogue à l'Europe du Moyen Age. Il est constitué de petits états indépendants qui ont en commun un héritage culturel comparable et un langage commun, l'Occidental. Les nouveaux Personnages-Joueurs devraient être originaires de cette région que nous examinerons en détail plus loin.

• ALBION •

Albion est une petite île située au nord-ouest du Vieux Monde colonisée il y a quelques 4000 ans par les Elfes qui quittèrent le Vieux Monde à la suite des longues guerres qui les opposèrent aux Nains. Les Humains primitifs n'y arrivèrent qu'il y a environ 1000 ans, lors de la migration septentrionale de l'humanité venue des terres du sud. Albion est restée farouchement indépendante du Vieux Monde. C'est un endroit parsemé de marais, de marécages et connu pour son climat peu clément et surtout ses brumes glacées.



• ARABIE •

L'Arabie pourrait être comparée au Proche Orient à l'époque de l'empire Ottoman. C'est un empire gigantesque, composé de nombreux Califats théocratiques sur lesquels règne en maître le Sultan de Toute l'Arabie. La société arabe est dominée par un fondamentalisme religieux et, techniquement, elle n'est pas aussi avancée que celle du Vieux Monde. Il y a environ 1000 ans (vers 1500 selon le calendrier du Vieux Monde) le Sultan Daryus-e Qabir mena une série de guerres religieuses contre le Vieux Monde mais sans le moindre succès durable. Les légendes datant de cette époque ont marqué défavorablement l'attitude des Occidentaux face aux habitants de l'Arabie, mais il existe d'importantes relations commerciales entre les deux régions.

L'Arabie est une région chaude, sèche, où l'eau et les zones réellement fertiles sont rares. Beaucoup de terres sont désertiques ou presque et nécessitent une irrigation très soignée pour produire quelques récoltes.

• LES TERRES INCULTES DU CHAOS •

Ce sont des régions amorphes qui entourent les antiques Portails des Slanns (voir *l'Histoire du Monde*) - d'étranges zones où les lois de la nature et de magie n'ont que peu de signification. Ce sont les terres où les Guerriers du Chaos, les Hommes-Bêtes et autres étranges créatures règnent en maîtres. C'est là que le rayonnement mutant des Pierres Distordantes peut produire toutes sortes de nouveaux monstres hideux. C'est aussi dans ces régions que les incursions du Chaos trouvent leurs origines et les serviteurs du Chaos, perpétuellement, se répandent dans les territoires voisins altérant et corrompant tout ce qu'ils touchent.

• LES TERRES SOMBRES •

Les Terres Sombres se situent dans un grand bassin formé par les pentes orientales des Montagnes du Bout du Monde et les Monts de Deuil. D'innombrables volcans actifs crachent des cendres et de la fumée noire qui masquent le soleil plongeant la région dans une obscurité perpétuelle.

A la fin des guerres Gobelino-Naines, il y a quelques 2500 ans (en l'an 3000 selon le calendrier Nain), les envahisseurs Gobelins furent chassés du Vieux Monde et repoussés dans les Terres Sombres. Maintenant, seules les plus viles des créatures habitent ces terres et les montagnes environnantes sont criblées de tunnels infestés de Gobelinoïdes et de Démons. Profondément enfouis en dessous de ces tunnels se trouvent les labyrinthes entrelacés des Hommes-Lézards. Rares sont ceux qui s'y aventurent, plus rares encore ceux qui en reviennent.

• LES ROYAUMES ELFIQUES •

L'archipel des Royaumes Elfiques se situe dans le Grand Océan Occidental, entre le Vieux Monde et le Nouveau Monde. Il consiste en une grande île annulaire, environnés d'un certain nombre de petites îles. Tout l'archipel est une merveille de beauté naturelle que les Elfes s'attachent à préserver. Des quatres rameaux de la famille elfique, seuls les Elfes des Mers et les Elfes-Hauts ont élu domicile dans cet archipel (voir le **Bestiaire** - *humanoïdes*). Les Elfes ont été transportés là, pour la première fois, par les Anciens Slanns, il y a quelques 8500 ans. Et c'est à partir de cette date que commence le calendrier des Elfes Hauts. Peu d'étrangers à la race des Elfes ont pu entrevoir quelque chose de ces îles en dehors de la cité portuaire de Lothern d'où les Elfes des Mers gardent les routes maritimes qui unissent le Vieux Monde au Nouveau.

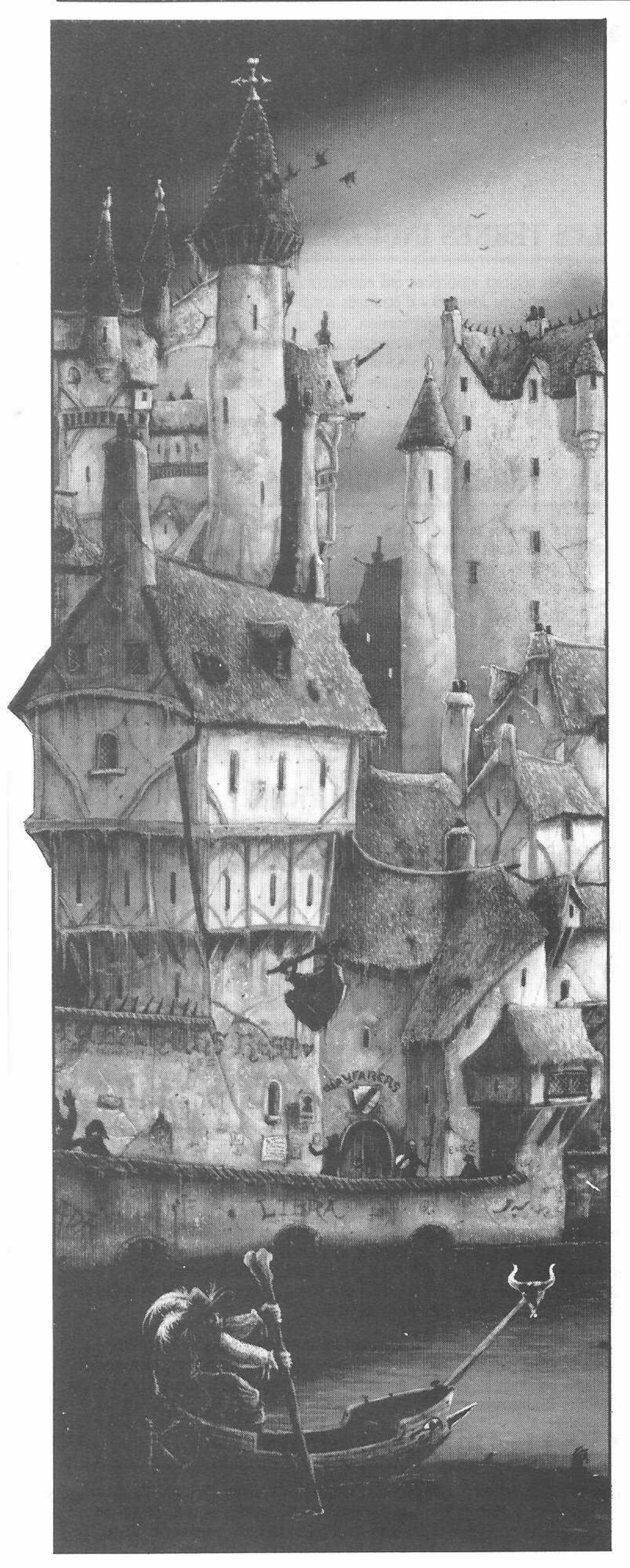
• L'EXTREME ORIENT •

Cathay L'Impériale et les îles de Nippon sont les plus grandes nations de cette vaste région qui compte, en outre, de nombreux états indépendants et de nombreuses civilisations séparées. Il y existe une grande diversité de technologies et de raffinements culturels. Les variations climatiques sont également largement diversifiées depuis les plaines côtières tempérées et fertiles, jusqu'aux déserts du nord et de l'ouest, en passant par les impénétrables jungles du sud. Quoique la domination humaine soit largement établie, il est des contrées écartées qui restent sous le contrôle de Gobelinoïdes, en particulier de Hobgobelins.

Les conventions culturelles et sociales des nombreux états de l'Extrême Orient contrastent énormément avec celles du Vieux Monde et, bien que des contacts commerciaux aient été établis depuis peu, les étrangers n'y sont pas toujours les bienvenus.

• LA LUSTRIANIE (Lustria) •

La Lustrianie est un vaste continent situé dans l'hémisphère sud du globe. La jungle en occupe le Nord et des prairies vallonnées, le sud. En même temps qu'une profusion d'animaux exotiques, la Lustrianie abrite deux ethnies humaines (les Amazones et les Pygmées) et les Slanns, ces



descendants dégénérés des anciens amphibiens qui jouèrent un rôle si déterminant dans la formation du monde. Autrefois les Slanns régnaient sur tout le continent mais leur empire est sur le déclin alors que de plus en plus de Nordiques et d' Occidentaux traversent l'océan en quête des légendaires richesses des Slanns.

• LES NOUVELLES COTES •

Les nouvelles côtes sont les premières colonies occidentales dans les Terres du Sud. Elles comprennent un certain nombre de villes et de fermes prospères mais, déjà, on remarque de notables différences culturelles entre les colons et les habitants de leur terre d'origine. Le fait que ces colons aient dû s'adapter à de surprenantes particularités géographiques et climatiques n'est pas la moindre raison de cette distanciation. Les Nouvelles Côtes sont bordées, au sud, par les prairies et, au nord, par la jungle. La majorité des nouveaux venus sont Occidentaux, Nordiques ou Nains et ces derniers se sont montrés particulièrement efficaces en lançant l'exploitation d'indicibles sources de minéraux de valeur que les montagnes avoisinantes contiennent sans aucun doute.

• LE NOUVEAU MONDE •

Le Nouveau Monde se situe de l'autre côté du Grand Océan Occidental ; au delà de L'Archipel des Elfes. Il est habité par des Humains primitifs, chasseurs et cueilleurs et par une profusion d'animaux étrangers et de monstres. Les régions nord ont été, à l'origine, colonisées par des Elfes Noirs renégats à la suite de leur défaite au cours de la Guerre Civile Elfique, il y a quelques 5000 ans (en l'année 3250 selon la datation des Elfes Hauts). Depuis lors, les régions situées le long de la côte est ont accueilli de nombreuses colonies d'Elfes de Mers.

• LA NORSCA •

La Norsca est un pays rude et froid, où les montagnes plongent directement dans la mer et où les crêtes sont toujours enneigées. La plupart des vallées sont recouvertes de forêts d'arbres à feuillages persistants bien que les habitants s'évertuent à déboiser certaines forêts pour cultiver la terre du mieux qu'ils peuvent. Sa position géographique, juste au nord du Vieux Monde fait que les deux régions ont beaucoup de choses en commun, mais les Occidentaux ont tendance à considérer leurs voisins du nord comme des barbares non-civilisés. Quoi qu'il en soit, durant les incursions du Chaos, il y a quelques 200 années, la Norsca a fournit aux Occidentaux d'indomptables alliés.

La Norsca est principalement peuplée d'Humains, les fiers guerriers Nordiques. Ils partagent leur territoire avec les robustes Nains du Nord qui poursuivent une guerre impitoyable contre les races gobelinoïdes qui s'abritent dans les domaines souterrains. Le pays est également connu pour sa grande population de Trolls et d'Ogres qui, alliés aux rigueurs du climats et de la géographie, font des montagnes de Norsca les plus dangereuses du monde connu.

• LES STEPPES SEPTENTRIONALES •

Les Steppes Septentrionales se situent au delà de la grande chaîne de montagnes que les Occidentaux appellent les Monts de Deuil. Elles comprennent des étendues arctiques - au nord - des toundras et des prairies dans la partie sub-arctique, au centre. A l'extrême sud elles sont bordées par une zone désertique. Sur ce vaste territoire errent des troupes de nomades -Humains ou Gobelinoïdes- pendant que beaucoup de grands monstres ont choisi ces contrées comme territoire de chasse. Les flancs orientaux des montagnes fournissent un habitat idéal à certaines créatures du Chaos comme les Harpies, les Chimères et les Manticores (voir le **Bestiaire** - *Animaux et Monstres*).

• LES TERRES DU SUD •

Les terres du Sud situées au delà des limites les plus au sud des Montagnes du Bout du Monde et des contrées de l'Arabie restent en très grande partie inexplorées. C'est une riche source de mystères et de spéculations. Elles consistent en un ensemble de jungles équatoriales humides et de prairies ponctuées par des pics montagneux aux sommets couronnés de nuages. Tout ce dont on peut être sûr au niveau de leurs habitants c'est qu'il doit s'y trouver des Gobelins et des tribus d'Humains primitifs.

• L'HISTOIRE DU MONDE •

Il y a dix mille ans, le monde était sous l'emprise d'un âge glaciaire qui se prolongeait. Vers les Nord, tous les territoires - jusqu'à ce qui est maintenant l'Arabie - étaient couverts d'une toundra froide, dénudée. Les créatures qui vivaient sur le globe étaient groupées dans les régions équatoriales. Parmi elles se trouvaient les lointains ancêtres des Elfes, des Nains et des Humains. A peine plus évolués que des animaux, ils erraient dans les forêts et la toundra, chassant des animaux sauvages et creusant la terre à la recherche de racines comestibles. Mais ce n'étaient pas les seules races à occuper le globe. Il y avait aussi des créatures à l'intelligence cosmique, des êtres dont la fantaisie allait marquer le sort de toute la planète et l'évolution de ses habitants ; il s'agissait des Anciens Slanns.

C'était une race ancienne. Il y a d'innombrables millions d'années, ils étaient nés sur un monde inconnu, dans la galaxie, à des années-lumières de là. Ils étaient étranges, insondables et d'une puissance défiant l'imagination. Dans leur civilisation, l'astrophysique, la mystico-philosophie et les arcanes de la Magie ne faisaient qu'un, leurs vies étaient régies par des pensées et des émotions que les esprits mesquins qui vivent aujourd'hui sur terre ne peuvent pas espérer connaître, ni comprendre. Ils avaient appris à voyager de mondes en mondes par un système complexe de Portails Interdimensionnels. Ils avaient appris également à craindre les dangers des espaces entre les espaces et les horreurs qui guettent depuis les régions inoccupées du Chaos vers lesquelles leurs Portails menaient. Au cours de leur conquête de l'Univers, les Anciens Slanns visitèrent de très nombreux mondes, dont celui ci.

Pendant plusieurs millénaires, les Slanns y firent de fréquentes visites, apportant de nouvelles plantes, de nouveaux animaux et aidant le développement de ceux qu'ils avaient laissés auparavant. Ils manipulaient la génétique - peut-être pour répondre à une nécessité connue d'eux seuls - et ils en vinrent même à déplacer l'orbite de la planète pour que le climat mondial se réchauffe. La couche de glace qui recouvrait les continents se mit à reculer vers les pôles et, graduellement, les terres commencèrent à se couvrir de forêts comme dans la partie qui, plus tard, allait être connue sous le nom de Vieux Monde. Encouragées par le réchauffement du climat, des créatures fixées à l'équateur entamèrent une migration générale, vers le nord, en direction des nouvelles terres habitables. C'étaient les Elfes. Cette jeune race sentit grandir son attrait pour les forêts et on lui enseigna comment cultiver les produits naturels des arbres et des plantes.

Depuis leur grande cité, sur le continent occidental, les Anciens Slanns surveillaient avec soins les progrès des Elfes. Avant même que ces derniers aient acquis les premiers véritables rudiments de civilisation, ils les emmenèrent sur une vaste île, située entre les deux masses continentales. Là ils furent soigneusement éduqués jusqu'à ce qu'une société florissante et raffinée se développe dans le pays que l'on nomme aujourd'hui les Royaumes Elfiques ou Archipel Elfique.

A ce moment les Nains avaient, eux aussi, entamé leur migration vers le nord, suivant la route que les Elfes avaient emprunté. Ils découvrirent que ce territoire répondait à leurs voeux et commencèrent à bâtir des abris grossiers dans le roc des montagnes du Vieux Monde. Puis ils en vinrent à élever des animaux sauvages pour leurs peaux, leur viande et leur lait. L'accession de l'Humanité au rang de race civilisée était encore bien loin et les quelques sauvages, incapables de s'exprimer, qui vivaient dans les bois ne constituaient pas une menace pour les Nains.

Les plans des Anciens Slanns semblaient se dérouler très bien. La planète s'était réchauffée et elle était plus hospitalière pour les nouvelles créatures qui se développaient sur son sol. Les races naissantes progressaient rapidement et leur évolution restait parfaitement contrôlée par les Slanns. Les motifs de cette expérience restent un mystère. Peut-être les races des Elfes, des Nains et des Humains étaient-elles destinées à servir d'esclaves, de serviteurs ou d'aides aux Anciens Slanns ? Peut-être n'était-ce rien d'autre qu'une fascinante expérience pour des créatures dont les pouvoirs s'étendaient jusqu'à la création d'espace et de vides à l'infinie terreur ? Quelles qu'aient été ces raisons il est peu probable qu'elles soient un jour révélées car l'expérience a pris fin dans un désastre de proportions cataclysmiques.

• LA CHUTE DES ANCIENS SLANNS •

Les Portails Interdimensionnels bâtis par les Anciens Slanns leur permettaient de voyager sur des distances se chiffrant en nombreuses années-lumière. De l'extérieur, ces Portails apparaissaient comme des trous noirs. Beaucoup d'entre eux étaient relativement petits et situés sur des planètes alors que, dans les profondeurs de l'espace, d'autres avaient des proportions gigantesques. Les deux plus grands Portails de ce monde étaient installés au-dessus des pôles et formaient les principaux points d'entrée et de sortie des grands vaisseaux des Anciens Slanns. Les Portails constituaient des entrées dans la réalité de l'espace intermédiaire, des distorsions de l'espace. Ces espaces intermédiaires n'étaient pas totalement vides mais formés d'une texture totalement étrangère, fluide et changeante. Il était possible de voyager à travers ces espaces intermédiaires; des sortilèges puissamment structurés repoussant la trame intermédiaire et l'éloignant du voyageur. Ces protections étaient indispensables car ces espaces sont habités par des forces qui demeurent incompréhensibles pour nous. Les Anciens Slanns étaient conscients de ces périls et ils savaient comment apaiser beaucoup de ces étranges entités par une mystérieuse sorcellerie et d'affreux sacrifices.

C'est l'effondrement de l'un de leurs Portails polaires - ou peut être des deux - qui mena à la création du monde tel qu'il est aujourd'hui. On ne peut qu'échaffauder des hypothèses sur ce qui s'est réellement produit. Il est probable que les Slanns ont rencontré une Intelligence trop puissante, même pour leur magie. Mais peut-être s'agissait-il d'un catastrophique accident, d'une panne dans la machinerie qui contrôlait les Portails. Dans l'espace, les Portails entrèrent en éruption, à la manière de gigantesques volcans déversant sur les zones polaires de la planète la matière Chaotique formant la trame de l'interespace et établissant un pont entre ce monde et une infinité d'autres lieux et d'autres réalités.

Ces deux vastes zones d'instabilité dimensionnelle permirent à de nombreuses créatures étranges et dangereuses de passer dans ce monde et c'est là l'origine de beaucoup des terribles monstruosités sauvages qui vivent dans ce monde maintenant. Plus grave encore, l'effondrement des Portails permit à des entités vivant dans les espaces intermédiaires de se manifester partiellement dans notre univers. Ces êtres multi-dimensionnels avaient été "apaisés" par les Anciens Slanns mais maintenant ils étaient libres d'assouvir leurs caprices malsains sur un monde qui leur avait été interdit pendant très longtemps.

Certaines de ces créatures étaient minuscules, de petites choses malicieuses, mais d'autres étaient beaucoup plus grandes et plus puissantes ; c'étaient les dieux et les démons de l'espace intermédiaire. Ces êtres pouvaient exister simultanément dans différentes réalités toutefois, dans chaque réalité, leur conscience pouvait se manifester de différentes manières et, souvent, elle prenait une forme en accord avec l'influence de la volonté des autres. Ainsi les plus forts façonnaient les plus faibles pendant que les moins forts entraient dans l'esprit des créatures vivantes et les amenaient au service des nouveaux dieux.



• LE COMMENCEMENT DU REGNE DU CHAOS •

Les entités qui avaient déplacé une partie de leur conscience dans ce monde étaient de différents types et affichaient des dispositions toutes aussi différentes. Certaines étaient bénignes, d'autres beaucoup moins et la plupart étaient aliénées ou dépourvues d'intelligence. Mais toutes étaient des créatures de l'espace intermédiaire et leurs racines plongeaient dans la texture chaotique qui composait leur véritable domaine. Seule une partie de leur être pouvait entrer dans le monde aussi certaines n'y manifestèrent que leurs aspects les plus véritablement Chaotiques, capricieux et changeants alors que d'autres y présentaient des personnalités constantes pleines d'harmonie et de stase : les Entités de l'Ordre, de la Loi (qui n'est en fait qu'une possibilité parmi la multitude de celles que présente le Chaos). Alors commença la bataille qui opposaient les entités pour la domination du monde et, tandis que l'équilibre des forces s'infléchissait tour à tour vers l'Ordre ou vers le Chaos, les Portails polaires se modifiaient, se contractant lorsque l'Ordre gagnait du terrain et grossissant lorsque le Chaos prenait l'avantage. Pendant tout ce temps, les Portails continuaient à déverser le bouleversement et la corruption sur le monde mais lorsque les événements étaient favorables au Chaos c'était un véritable fleuve.

Au moment catastrophique de l'effondrement initial des Portails, une gigantesque quantité de matière à l'état brut fut aspirée de l'espace intermédiaire pour se répandre sur le monde. Cette pure essence de Chaos se présentait généralement sous une forme très proche de celle de la poussière mais des agglomérats plus lourds étaient aussi présents, en grand nombre. Ces morceaux importants de matière Chaotique devaient être, par la suite, appelés les Pierres Distordantes. Ce sont de puissantes sources de pure énergie Chaotique et de puissance magique. Les entités qui

accompagnaient cette "protomatière" devinrent les démons et les divinités de ce monde désormais privé de la protection des Anciens Slanns. Plus grave encore, l'influence des Pierres Distordantes et de la poussière du Chaos transformèrent de nombreuses créatures qui prirent des formes effrayantes. C'est ainsi que naquirent de nombreuses races nouvelles, y compris les démentielles mutations humaines connues sous les noms de Hommes-Bêtes, ou ces archi-serviteurs du Chaos, les Hommes-rats qui se nomment eux-mêmes les Skavens.

• LE DECLIN DES SLANNS •

Avec l'effondrement de leurs Portails interdimensionnels - il y a 7000 ans - la civilisation des Anciens Slanns, sur cette planète, toucha à son terme. Leurs descendants oublièrent progressivement les principes de leur culture, leurs connaissances, puis leurs cités tombèrent en ruines. Les grossières imitations érigées dans leurs anciens sites, ne sont que l'ombre de leur gloire passée. Les Slanns ne pouvaient pas combattre le déclin de leurs connaissances. Leurs philosophies, leur technologie, leurs traditions, se perdaient dans des rituels vides de sens ou étaient ensevelies sous le voile de la légende. Toutefois, les Slanns restaient des créatures à la volonté ferme, résistantes aux attraits du Chaos. Ils conservaient encore quelques éléments de leur puissante magie et ils étaient encore capable de s'opposer aux volontés des créatures de l'espace intermédiaire, maintenant libérées. Ces créatures en venaient à être adorées comme des dieux, les Slanns cherchèrent à les apaiser par des moyens terrestres : par des sacrifices et des rituels magiques extraordinaires. Les Slanns se compromettaient très rarement dans l'adoration des dieux du Chaos ; alors que les autres races subissaient d'atroces mutations physiques, les Slanns n'étaient que très peu affectés.

Les plus grandes menaces contre la civilisation slanne venaient des nouvelles races qui, mutées par le Chaos, gagnaient rapidement en puissance. Elles se terraient à proximité des cités slannes et émergeaient ensuite pour y apporter la destruction sous formes d'épidémies, de feu et de meurtres. Les démentes créatures-lézard avaient progressivement envahi le continent ouest, creusant leurs tunnels et, plus récemment, les rejetons des autres créatures du Chaos les avaient rejointes. Le Chaos avait pris position pour lancer son assaut final contre les derniers restes de la civilisation slanne.

Bien qu'ils ignorent ce fait, les plus grands serviteurs du Chaos sont actuellement les humains. Parce que les hommes sont irrésistiblement attirés par le pouvoir, la conquête et la richesse. Aujourd'hui, les Slanns voient leur terre envahie par toutes sortes d'humains du continent oriental : des aventuriers venus du Vieux Monde ou de la rude Norsca. Précipité par ces événements, le déclin des Slanns se concrétise rapidement et beaucoup se livrent, maintenant, aux cultes secrets des divinités des Ténèbres.

Le déclin de la civilisation des Anciens Slanns avait laissé les Elfes, les Nains et les Humains, maîtres de leurs propres destins. Les Elfes furent moins contaminés par la pluie de Pierres Distordantes . Quelques uns furent corrompus mais la plupart d'entre eux restèrent fidèles aux idéaux instillés dans leur matrice génétique. Les Nains eurent moins de chance. Moins évolués, ils étaient plus sensibles aux influences de la matière du Chaos et leur personnalité en fut changée d'une façon que les Slanns n'avaient pas prévue. Mais le plus mauvais sort était réservé aux Humains, les Pierres Distordantes les affectèrent avant que l'humanité ait pu se développer au delà du stade de l'inconscience animale.

Ce qui est vrai pour les races en cours de développement l'est, en fait, pour toutes les créatures du monde. L'hérédité de chacune des créatures fut contaminée par le Chaos. Cette contamination qui, toujours, se traduit un jour ou l'autre par une certaine corruption mentale, ou par des mutations physiques. En ce qui concerne l'Humanité, le frisson de Chaos a amené certaines choses qui se sont avérées favorables ; mais le cœur des hommes renferme un péril caché, une propension au mal qui sonnera le glas de l'espèce aussi sûrement que les plus manifestes des maléfismes qui rôdent dans les forêts et les montagnes.

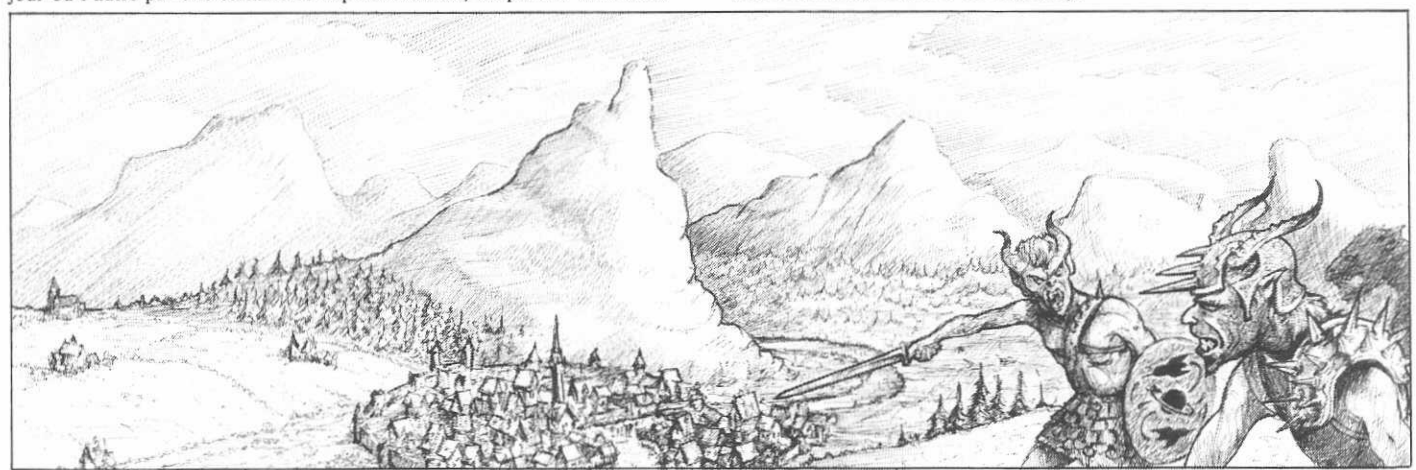
• LE DEVELOPPEMENT DES ELFES •

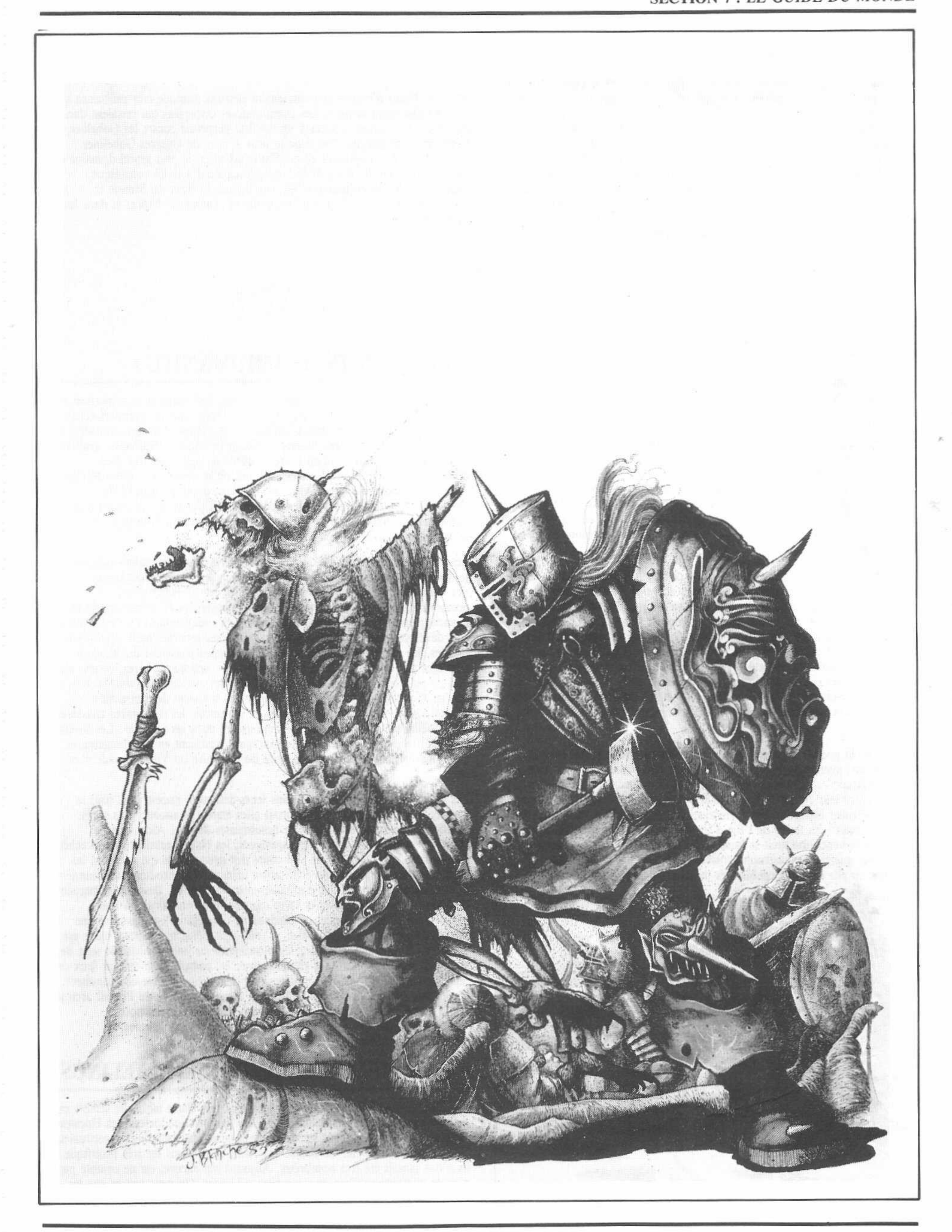
Assez bien épargnés par l'effondrement des Portails, les Elfes, dans leur Royaumes insulaires, continuaient de prospérer. Ils avaient déjà acquis une part considérable des connaissances magiques des Anciens Slanns et ce savoir leur permettait de contrôler et même de diriger, bon nombre d'entités nouvelles. Parmi ces entités ils choisirent plusieurs êtres bienfaisants dont ils commencèrent à entretenir le culte. Ce fut le cas, en particulier de l'hédoniste créature qu'ils appelaient Meneloth. Dans le millénaire qui suivit la grande catastrophe, les Elfes avaient développé leur propre civilisation, raffinée et noble. A partir de leur archipel, ils avaient déjà commencé à explorer le monde. Il y avait presque 6000 ans qu'ils s'étaient embarqués pour la première fois à destination du continent ouest quand ils purent contempler, émerveillés, les ruines de la civilisation des Anciens Slanns. A l'est ils établirent des colonies sur les côtes du Vieux Monde où ils découvrirent la race émergeante des Nains avec qui ils établirent des échanges commerciaux et culturels. Au début, au moins, les Elfes avaient beaucoup à enseigner aux Nains et beaucoup à gagner sous la forme de richesses minérales, de fourrures rares et de joyaux précieux.

Tout alla pour le mieux pendant un millier d'années jusqu'à ce que les puissances grandissantes du Chaos parviennent à atteindre l'esprit des Elfes. Quoiqu'ils fussent des magiciens aux pouvoirs incroyables, les Elfes n'étaient encore que de tout petits enfants comparés aux Anciens Slanns et beaucoup d'entre eux furent séduits par les cultes des divinités du Mal et du Chaos. Mais les Elfes étaient fondamentalement des créatures du Bien (sans doute parce que les Anciens Slanns l'avaient ainsi voulu) et la grande majorité résista à l'influence du Chaos. Il s'ensuivit une monstrueuse guerre civile qui fit rage dans les Royaumes Elfiques pendant de nombreuses années. Finalement les Elfes Maléfiques furent bannis et ils s'enfuirent vers les terres de l'ouest où ils se firent connaître sous le nom d'Elfes Noirs.

Pour un temps, le monde revint à un semblant de paix et de prospérité, quoique les ambitions grandissantes des Nains et l'arrogance des Elfes laissaient craindre pour l'avenir. Les relations entre les deux races continuèrent à s'envenimer jusqu'à il y a environ 5000 ans (2000 ans après la chute des Anciens Slanns) moment où éclata un vaste conflit (Les relations entre les deux races en furent détériorées à tout jamais). Beaucoup moururent -de part et d'autre- et la plupart des fameuses citadelles naines furent détruites. Vint le moment où les Elfes abandonnèrent le Vieux Monde, n'y laissant que quelques uns d'entre eux, installés au plus profond des forêts, loin de la domination des Nains. Les Nains se considérèrent comme vainqueurs mais ils avaient perdu de très nombreuses installations et une grande partie de leur population.

Depuis lors, les Elfes ne furent plus impliqués dans les affaires du Vieux Monde que très occasionnellement. Leur propre civilisation n'avait pratiquement pas changé et ils devinrent introspectifs, hédonistes et culturellement isolés. Les bateaux continuaient à sillonner les océans du monde, commerçant avec la toute jeune race des Humains et avec les Slanns installés sur le grand continent de Lustrianie. Au cours des cinq derniers millénaires, leur race s'est divisée en quatre rameaux distincts : les Elfes de la Mer, les Elfes Hauts, les Elfes des Bois et les Elfes Noirs (pour plus d'informations, consulter Le **Bestiaire**).





• LE DEVELOPPEMENT DES NAINS •

Les Nains furent les seconds à entamer la migration vers le nord lorsque la planète commença à se réchauffer et que les forêts recouvrirent le Vieux Monde. Lorsqu'ils y arrivèrent, les Elfes avaient, depuis longtemps, gagné les terres que les Anciens Slanns leur avaient attribuées. Les Nains se répandirent tout au long de la chaîne de montagne qui plus tard, reçut le nom de Montagnes du Bout du Monde. Elle s'étend depuis les terres tropicales du sud, jusque loin vers le nord, au delà des limites du Vieux Monde. Au cours de leur migration vers le nord, les Nains creusaient des tunnels dans les montagnes. Au début ils vivaient dans les grossières grottes naturelles puis, massivement, ils se mettaient à creuser des abris dans le roc et, parfois, de grandes forteresses de pierre partiellement à l'air libre et partiellement souterraines. Les Nains n'avançaient pas "en masse" vers le Nord, mais s'installaient graduellement ce qui fait que les première citadelles n'étaient jamais abandonnées. Toute la zone montagneuse constituait donc un unique territoire, de vaste taille.

La chute des Anciens Slanns se produisit alors que la race naine n'en était qu'à l'aube de sa civilisation, c'est pourquoi beaucoup de Nains laissent apparaître un comportement chaotique indubitablement causé par l'effet mutant des pluies de protomatière du Chaos. De la même façon, la civilisation naine a grandi alors que les nouveaux dieux du monde étaient déjà en place, les Nains n'ont donc jamais pu bénéficier du contrôle qu'en avaient les Elfes. Néanmoins, les Nains constituaient déjà une race évoluée lorsque les Elfes revinrent sur le Vieux Monde et ils étaient spécialement compétents dans la construction, le travail des métaux et dans les arts de la guerre. Déjà ils avaient rencontré et battu d'innombrables créatures du Chaos et ils avaient entamé leur guerre éternelle contre les Gobelins et les Orques (quoique certains pensent que les Gobelins et autres créatures apparentées, soient issues d'un mélange mutant de descendants de Nains et d'Elfes sous l'influence des pluies de matière du Chaos, d'autres envisagent la possibilité que ces êtres maléfiques soient entrés dans le monde lors de l'effondrement des Portails).

Les Nains bénéficièrent énormément de la civilisation plus ancienne des Elfes et, des idées contre des biens, un sain échange s'établit entre les deux races qui se développaient de concert tout en maintenant les créatures du Chaos à distance. Avant que la guerre oppose les deux races, les Nains avaient bénéficié d'une prospérité massive et leur population s'était considérablement accrue. De gigantesques cités furent bâties dans les Montagnes du Bout du Monde et de gigantesques trésors furent constitués par le travail des pierres précieuses que les Nains extrayaient de leurs mines, lesquelles s'étendaient à des kilomètres sous la surface. Mais tout cela fut perdu lors de la guerre issue de la rivalité croissante entre les Elfes et les Nains.

A la fin de la guerre, lorsque les Elfes abandonnèrent le Vieux Monde, les Nains se retrouvèrent incapables de maintenir leur vaste royaume. Une par une leurs citadelles tombèrent aux mains des Gobelins et de leurs alliés. Le coup de grâce leur fut porté il y a 4000 ans ; lorsqu'une activité volcanique massive détruisit beaucoup des forteresses qui restaient aux mains des Nains et qu'elle couvrit les terres de l'Est d'un épais nuage de fumée et de cendres qui, éternellement, obscurcit la lumière du soleil. On considère comme improbable que cette catastrophe volcanique ait pu avoir des causes naturelles car elle combla trop bien les desseins des forces des Ténèbres.



A la suite de la ruine des Nains, les Montagnes du Bout du Monde furent infestées par toutes sortes de créatures du Mal, y compris des Démons de l'espace intermédiaire que les Gobelins vénéraient comme des dieux.

Mais les Nains n'étaient pas totalement détruits quoique leur puissance ait été singulièrement réduite. Les communautés dispersées qui restaient dans les Montagnes furent forcées à un combat perpétuel contre les Gobelins. C'est cette époque que l'on évoque sous le nom de Guerres Gobelines. L'une des cités survivantes en est Caraz-a-Carak, le plus grand domaine des Nains, situé bien au nord de la zone principale d'activité volcanique. Certains Nains abandonnèrent les Montagnes du Bout du Monde et installèrent de nouveaux royaumes dans les Montagnes Noires et dans les Montagnes Grises.



• LES DEBUTS DE L'HUMANITE •

Ce n'est qu'après la chute du grand royaume des Nains et la dispersion de ces derniers dans les montagnes du Vieux Monde, que les premiers échanges eurent lieu avec les Humains. C'était il y a quelques 3000 ans, soit 4000 ans après la chute des Anciens Slanns. Pendant ce temps, l'Humanité avait subi l'influence du Chaos pendant toute la durée de son évolution. Peu d'Humains avaient été influencés au point de se vouer aux cultes du Chaos mais il est indéniable que la vigueur, l'agressivité et la capacité de changement culturel, qui faisaient défaut aux Elfes et qui n'étaient que partiellement présentes chez les Nains, étaient, chez les Hommes, développées à un très haut degré.

Les Nains guettaient les batailles des premières tribus humaines migrant vers le nord et, à l'occasion, ils commerçaient avec elles, troquant des peaux et des fourrures contre des instruments de métal, des colifichets et, occasionnellement, des services. De ces échanges, les Humains apprirent beaucoup mais ils demeuraient farouchement indépendants et c'est pourquoi leur développement culturel emprunta des voies séparées mais néanmoins rapides. En quelques cinq cents ans, les humains passèrent du stade de sauvages nus à celui de fermiers et d'éleveurs, encore barbares, certes, mais déjà de puissants guerriers farouchement opposés aux créatures du Mal tels que les Gobelins. Les Nains, trop longtemps menacés de destruction, trouvèrent en eux de nouveaux alliés et, ensemble, les deux races chassèrent les Gobelins du Vieux Monde, les repoussant dans les ténèbres. Les forêts les plus profondes, ainsi que les montagnes, restaient encore dangereuses mais, maintenant, la grande majorité du territoire du Vieux Monde était libre.

Les Nains continuaient à vivre dans leurs demeures ancestrales, sous la menace constante des Gobelins, mais elles étaient beaucoup plus sûres qu'elles ne l'avaient été depuis de nombreuses années. Alors que les Humains se développaient et prospéraient, les Nains restaient très attachés aux montagnes et aux mines. Au cours des deux siècles qui suivirent les Hommes développèrent une civilisation urbaine. Les produits traditionnels de l'artisanat nain y furent particulièrement appréciés. Désormais, beaucoup de Nains allaient s'installer et vivre dans les cités humaines où leurs compétences d'ingénieurs et de façonneurs de métaux leur assurent une existence agréable. Toutefois il n'en reste pas moins que la race naine est en déclin. Leurs installations dans les Montagnes du Bout du Monde sont de moins en moins nombreuses chaque année et, compte tenu de leur taux de reproduction assez bas, leur chiffres de population régresse constamment. Plus grave encore, une récente reprise d'activité éruptive du Portail arctique a amené beaucoup de créatures du Chaos dans les régions nord, contaminant, du même coup, bon nombre de Nains nordiques, les transformant en Nains du Chaos.

• LE DEVELOPPEMENT DES HALFELINGS •

L'origine de ces petits humanoïdes n'est pas très claire mais elle semble en rapport avec celle de l'Humanité car il est notoire que lorsque les Hommes migrèrent vers le nord, sur les traces des Nains, les Halfelings constituaient déjà une race distincte. Le peuple Halfeling n'a jamais été très prolifique et ils n'ont jamais été très nombreux. Aujourd'hui encore, on ne compte pas plus de quelques milliers de ces petites créatures. On peut penser que les Halfelings sont le résultat de la dernière expérience génétique des Anciens

Slanns ; la tentative de créer une créature immunisée aux effets mutants du Chaos. Cette particularité est largement répandue chez les Halfelings.

Leurs similitudes avec les Humains (spécialement les enfants) pourrait venir appuyer l'hypothèse d'une origine humaine, mais il faudrait que cela ce soit produit bien avant la chute de la civilisation des Anciens Slanns. S'il s'agit bien d'une expérience de créatures destinées à résister au désastre prévisible des Portails, alors il est possible que cette expérience ait été interrompue par la catastrophe avant son terme. Si les Halfelings sont immunisés à l'influence du Chaos, il leur manque la vigueur physique et la maturité mentale qui leur aurait permis d'assumer seuls leur existence. Les souvenirs les plus anciens font état de la présence des Halfelings aux côtés des Humains dont ils apprécient la taille rassurante et les efforts laborieux.

• L'ASCENSION DE L'HUMANITE •

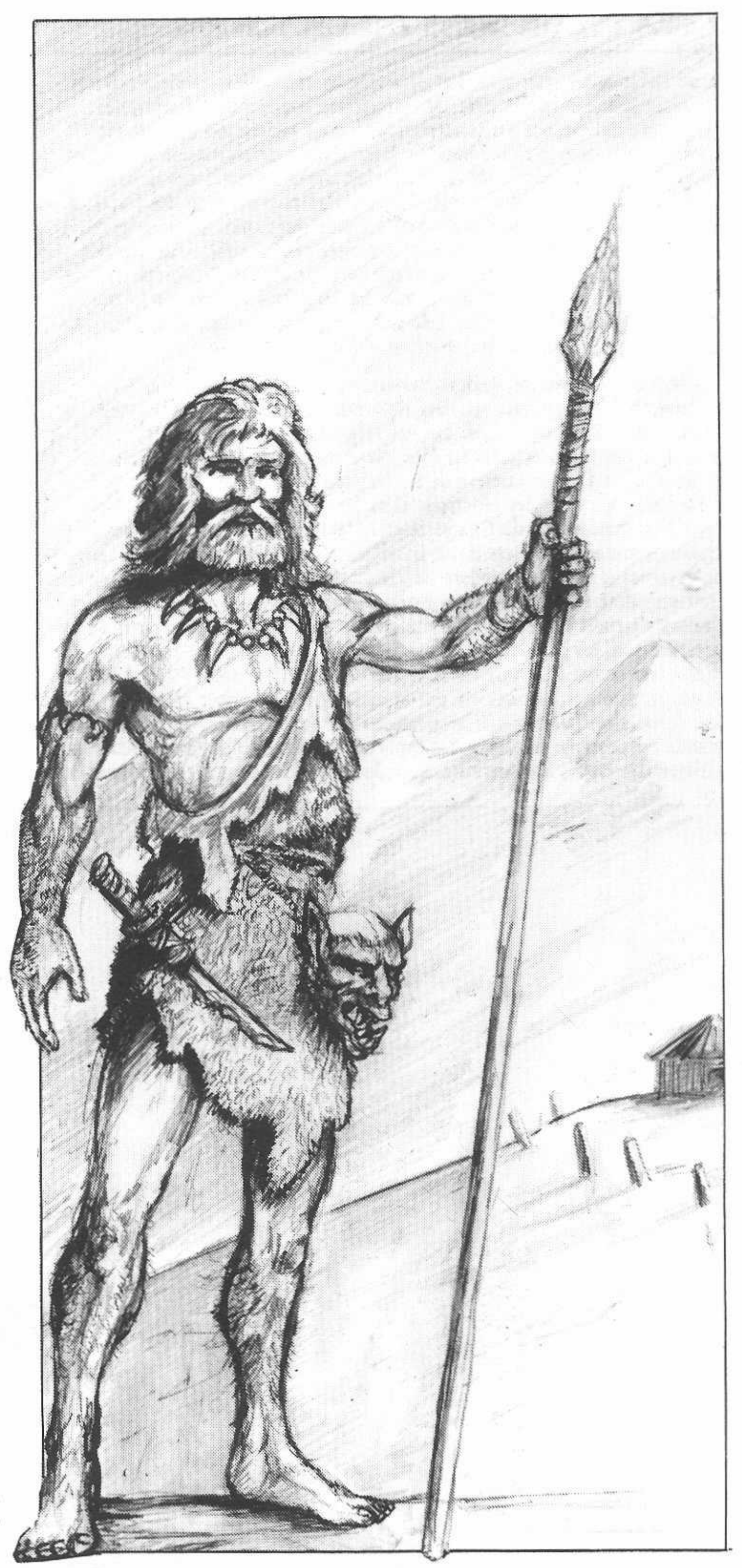
Les Humains constituent un ajout récent aux races du Vieux Monde. Il n'y a que trois mille ans que des bandes de chasseurs primitifs se sont lancées vers le nord, à la suite des Nains pour finir par s'installer dans les forêts du Vieux Monde. Au début, ils se livraient à la chasse du gibier sauvage, à la pêche et profitaient des récoltes naturelles. En très peu de temps, ils avaient pourtant commencé à construire leurs premières habitations, peut-être en imitation des forteresses de pierre des Nains, mais encore primitives. Dans le même temps ils commençaient à se livrer à l'élevage. Pendant que les différentes tribus se taillaient un territoire, leur développement fut handicapé par leurs propres rivalités et par les attaques des hordes de Gobelins, partout présents. Ces deux problèmes trouvèrent leurs solutions avec l'émergence d'un chef puissant : Sigmar Heldenhammer, qui unifia les tribus humaines du nord-est du Vieux Monde et qui, allié aux Nains, finit par battre les armées Gobelines, les repoussant dans les Sombres Terres. C'est là que l'on situe la fondation de l'Empire.

Au cours des cinq siècles qui suivirent l'Humanité s'étendit vigoureusement. Les raisons de l'ascension aussi rapide de la race peuvent se trouver dans la catastrophe des Portails. Le Chaos a des effets mutants, mais il s'accompagne aussi d'agressivité, de changement et de vigueur et la race humaine, contaminée par la protomatière du Chaos avant le développement de sa civilisation, a hérité de ces particularités.

Beaucoup des représentants de la race furent atteint par la malédiction du Chaos. Leurs formes mutèrent, leurs esprits et leurs corps se tordirent jusqu'à former de nouvelles races de sous-hommes : les Hommes-Bêtes. Mais la vaste majorité demeura humaine et les Hommes-Bêtes, ainsi que nombre d'autres mutations démentes, furent repoussées vers les forêts obscures, ou sous la terre où vivent d'autres vils serviteurs du Chaos.

Il y a quinze siècles, l'Empire se fragmenta en un certain nombre de petits royaumes guerroyants, généralement basés sur les nouvelles cités que les Hommes avaient commencé à bâtir. Ils étaient encore assez primitifs du point de vue des Nains et surtout des Elfes. La vie était encore difficile pour une vaste majorité d'Humains ; personne ne pouvait espérer vivre vieux. La famine et les maladies étaient courantes dans une époque qui manquait des plus élémentaires commodités. Beaucoup d'Hommes tiraient péniblement leur subsistance de la terre. La plupart des constructions étaient en bois, les ouvrages de pierres étaient réservées aux tombes, aux temples et, occasionnellement, aux forteresses. C'est à peu près à cette époque que l'Humanité a commencé à développer un langage écrit cohérent mais il ne devait pas être d'usage courant avant cinq autres siècles.

Au sud, une nouvelle menace se dessina sous la forme d'envahisseurs venus d'Arabie et voués à une croisade religieuse. Après de nouvelles invasions des nomades Humains venus de l'est -il y a quelques 750 ans- et la colonisation de la région aujourd'hui connue sous le nom de Kislev par nombre de ces tribus, le Vieux Monde prit l'aspect politique qu'on lui connait aujourd'hui. Réalisant que ses querelles intérieures le laissaient affaibli face aux autres Humains, sans parler des incursions du Chaos, l'Empire fut réunifié sous Magnus le Pieux. Avec le développement d'un réseau de routes et l'ouverture de voies navigables, les différentes nations acquirent une certaine stabilité et des communautés florissantes purent se développer.



Une cité typique de l'époque actuelle abrite plusieurs milliers d'habitants. Elle comprend de beaux bâtiments de pierres et l'on commence à voir des murs bâtis en briques, cette toute nouvelle invention. Les arts, la science, la littérature et les études de toutes sortes fleurissent sous le patronnage d'individus éclairés ; et tous saluent l'événement d'un âge de lumière.

Désormais, l'Humanité ne dépend plus intégralement de la terre et de nombreux Humains gagnent leur vie dans l'artisanat, d'un type ou d'un autre pendant que l'industrie se développe pas à pas. Métallurgie, verrerie, imprimerie, menuiserie et textile, les industries humaines surpassent toutes les autres, même celles des Nains qui sont toutefois nombreux à participer aux nouveaux développements. La poudre est sans doute la découverte la plus récente, mais elle reste assez peu fiable et sous exploitée.

• LES INCURSIONS DU CHAOS •

Ainsi l'Humanité avait grandi et prospéré, sa civilisation en plein progrès semblant solide et permanente. Mais bien peu soupçonnent l'infirmité héréditaire qui menace ses fondements. Chaque génération produit son quota de mal nouveau, de nouvelles mutations et de corruption de l'esprit humain. Bien que beaucoup de difformités soient détruites dès la naissance et que d'innombrables autres soient bannies au plus profond des forêts, il n'en reste pas moins que certaines de ces mutations, moins évidentes en apparence, trouvent leur place dans la société des Hommes. Au sein des cités du Vieux Monde, comme dans les sites corrompus des forêts profondes, des humains décadents adorent les Dieux déments du Chaos. Pour le majorité des Hommes, cela reste un mystère et bien peu réalisent que le péril vient de leur propre hérédité.

Les bois et les forêts des régions sauvages sont une toute autre affaire. Là le danger est plus tangible; ce sont les hordes grandissantes des Gobelins et des Hommes-Bêtes du Chaos. Les voyageurs craignent l'obscurité, la proximité des forêts et seuls les fous s'aventurent dans les montagnes sans la sécurité d'un grand nombre de compagnons de voyage. Même dans les souterrains des villes des Hommes, dans les conduits et les plus profonds égouts, la malédiction du Chaos ronge les entrailles de la société. Des créatures mutantes, douées d'une intelligence cruelle, règnent sur un univers de cavernes et de tunnels ignoré de l'Humanité. Parmi eux, les principaux sont sans doute les Skavens, ces Hommes-rats, serviteurs du Chaos. Leurs fouilles s'étendent à travers le continent, comme un tissus de pourriture qui prospère sous les pieds même d'une humanité inconsciente. Leurs tunnels se raccordent secrètement aux caves et aux égouts. Ils se nourrissent d'ordures et des corps des infortunés qui ont la malchance de tomber entre leurs pattes. Jusqu'alors personne ne soupçonne l'étendue de ce mal rampant ; l'humanité est prompte à trouver des explications rationnelles aux horreurs qui affligent ses cités : la pourriture, la maladie, le feu, la mort, les disparitions.

Et, de temps à autres, les limites extrêmes des déserts chaotiques avancent dans un bouillonnement de vagues de corruption. Quiconque, ou quoi que ce soit, se trouvant entraîné dans le flot du Chaos découvre que les lois de la nature sont bouleversées au delà de toute mesure. Le changement et les mutations sont engendrées et accélérées dans l'inanimé, tout autant que dans les créatures vivantes. La pierre peut fondre et s'écouler pendant que les gens et les animaux se déforment et se fondent dans des formes horribles. La mer de Chaos qui déferle apporte toujours avec elle les hordes de Guerriers du Chaos qui tuent et se délectent de leurs massacres. Puis, quand la marée se retire - ce qu'elle a toujours fait jusqu'à présent, bien qu'elle ne le fasse jamais sans avoir gagné un morceau de territoire - ceux qui ont été changés restent ainsi déformés et ils vont rejoindre les rangs des servants du Chaos.

Ainsi donc, pendant que l'humanité progresse pas à pas, l'influence du Chaos prend, elle aussi de l'ampleur. La corruption physique et spirituelle des races construites par les Anciens Slanns finira par les détruire. Même les créatures engendrées par les forces du Chaos sont vouées à l'extinction. Car, lors du triomphe final du Chaos, toute vie se fondra dans le bouillonnement d'une masse protoplasmique au sein de laquelle les âmes perdues et hurlantes flotteront désespérément, endurant les formes de tourments qu'un dieu du Chaos indifférent leur fera subir. Mais le triomphe du Chaos, bien qu'il soit inéluctable, peut être retardé car des entités de l'Ordre et des créature du vide d'essence non-chaotique combattent pour conserver leurs identités et leurs idéaux. Lors de la victoire définitive du Chaos, elles aussi seront rejetées dans l'espace intermédiaire pour se fondre dans la conscience de ceux qui les ont engendrées lorsque les Portails se sont effondrés. Les serviteurs du Chaos s'efforcent en permanence de miner les civilisations des Hommes, des Elfes et des Nains. C'est au sein de l'Humanité qu'ils ont trouvé le plus de convertis, des innocents déjà enclins à la soif de pouvoir que le Chaos peut leur offrir en échange de leurs âmes.



• CHRONOLOGIE DU VIEUX MONDE •

L'histoire, telle qu'elle est présentée dans le chapitre précédent, est résumée dans le tableau ci dessous. Bien entendu, sur une aussi longue période, les dates ne peuvent être qu'approximatives. Néanmoins les datations Elfique, Naine, Halfeling et Humaine ont été indiquées dans des colonnes séparées. Les Elfes Hauts décomptent les années à partir de la fondation de l'Archipel Elfique, alors que les Elfes du Vieux Monde considèrent que l'an 1 est celui qui a été marqué par l'installation de leurs premières colonies dans la forêts de Loren, en Bretonnie. Les Nains du Vieux Monde initialisent leur calendrier à partir de la fondation du Royaume de Caraz-a-Carak, dans les Montagnes du Bout du Monde. L'Humanité, pour sa part, fait commencer sa datation à la défaite finale des hordes de Gobelins, à la fin des guerres Gobelines; cet événement ayant ouvert la voie à la fondation de l'Empire. Les Halfelings utilisent une variété de calendriers différents mais tous reconnaissent que la création de leur état semi-autonome au sein de l'Empire a une signification toute spéciale.

Dates						Evénements
Elfes Hauts	Elfes des Bois	Nains	Halfelings	Hommes	Avant nos jours	
-1500	-6000	-4500	-8500	-7500	10000	Première apparition des Anciens Slanns.
-500	-5000	-3500	-7500	-6500	9000	Fin de l'Age Glaciaire quand les Anciens Slanns altèrent l'orbite de la planète. Le climat général se réchauffe, les océans montent de niveau et les glaces se rétractent vers les pôles.
-250	-4750	-3250	-7250	-6250	8750	Emergence des Elfes en tant que race civilisée et début de leur migration septentrionale, pour coloniser les terres du Vieux Monde.
0	-4500	-3000	-7000	-6000	8500	Pour une raison obscure, les Anciens Slanns transportent les Elfes dans un archipel du Grand Océan de l'ouest qui devient connu sous le nom de Royaumes Elfiques. Les Nains entament leur migration septentrionale.
1500	-3000	-1500	-5500	-4500	7000	La chute des Anciens Slanns. Les Portails Interdimensionnels installés aux pôles explosent. La civilisation des Anciens Slanns est balayée. La plus grande partie de leur technologie et de leur magie est perdue. Les premières incursions du Chaos ravagent les régions polaires au nord comme au sud.
2500	-2000	-500	-4500	-3500	6000	L'Age d'Or des Elfes. De grands voyages maritimes sont entrepris vers l'est et vers l'ouest et des colonies sont établies sur l'ancien et le nouveau continent.
3000	-1500	0	-4000	-3000	5500	L'Age d'Or des Nains commence avec l'établissement de leur royaume dans les Montagnes du Bout du Monde.
3250	-1250	250	-3750	-2750	5250	Les Guerres Civiles Elfiques font rage pendant 200 ans et culminent avec l'exil des Elfes Noirs vers le Nouveau Monde.
3500	-1000	500	-3500	-2500	5000	L'alliance des Elfes et des Nains facilite la domestication du Vieux Monde.
4000	-500	1000	-3000	-2000	4500	Début de la guerre qui oppose les Nains et les Elfes.
4400	-100	1400	-2600	-1600	4100	Fin de la guerre, au moment où les Elfes se retirent dans leur Royaume insulaire en laissant derrière eux quelques communautés d'Elfes des Bois dans les profondeurs des forêts. Les Nains sont décimés.
4500	0	1500	-2500	-1500	4000	Une Eruption volcanique massive détruit les Royaumes Nains. Début des Guerres Gobelines. Fondation de Athel-Loren, la capitale des Elfes des Bois.
5500	1000	2500	-1500	-500	3000	L'ascension de l'Humanité rend.possible les premiers contacts avec les Nains. De nombreux petits états sont fondés dans le nord-est du Vieux Monde.
6000	1500	3000	-1000	0	2500	Aidés par l'Empire naissant, les Nains repoussent les Gobelins dans les Terres Sombres.
6500	2000	3500	-500	500	2000	Le déboisement intensif fait de la place à l'agriculture pendant que l'Humanité se développe rapidement.
7000	2500	4000	0	1000	1500	La naissance des nations du Vieux monde entraîne de multiples guerres et la fragmentation de l'Empire. Les Halfelings s'établissent en Stirlande.
7500	3000	4500	500	1500	1000	Guerres de Religions entre le Vieux Monde et l'Arabie.
7750	3250	4750	750	1750	750	Des invasions de nomades arrachent Kislev à l'Empire et donnent naissances aux premières grandes cités humaines dans le nord-est du Vieux Monde.
8000	3500	5000	1000	2000	500	Les Occidentaux entreprennent des voyages d'exploration par mer en direction de l'ouest et l'accès de l'Archipel Elfique leur est interdit.
8150	3650	5150	1150	2150	350	Les Elfes des Mers reviennent dans le Vieux Monde et y installent des comptoirs commerciaux.
8300	3800	5300	1300	2300	200	Une recrudescence des incursions du Chaos amènent de vastes armées de créatures chaotiques qui se déversent sur une grande partie de la Norsca et des marches septentrionales du Vieux Monde. Les Hommes et les Nains du Nord s'allient pour repousser l'envahisseur mais à quel prix ! L'Empire est réunifié sous le règne de Magnus le Pieux.
8500	4000	5500	1500	2500	0	Le Monde est tel qu'on le connait aujourd'hui. L'exploration continue et les incursions du Chaos se produisent, une fois de plus.

• LE VIEUX MONDE •

Le Monde comprend plusieurs grands continents qui, comme on l'a vu précédemment, abritent des civilisations et des créatures distinctes. Le chapitre qui suit présente un examen un peu plus détaillé de la région que l'on nomme le Vieux Monde; une région sensiblement équivalente à l'Europe vers la fin du Moyen Age. Tel qu'il est présenté ici, le Vieux Monde n'est pas décrit dans ses moindres détails. Il serait impossible de les fournir tous et cette somme d'informations remplirait de nombreux volumes. Ce que nous vous livrons ici n'est qu'un arrière plan, celui que nos auteurs utiliseront pour rédiger de nouveaux suppléments et que vous pouvez également utiliser pour créer vos propres aventures. Les cités principales, les particularités géographies et les sites spécifiquement intéressants sont mentionnés sur la carte, mais les plus petites villes, les villages, les détails géographiques sont laissés à votre imagination créative ; vous pourrez les détailler autant que vous le souhaiterez (voir *Modèles de Sites d'Habitat dans le Vieux Monde*).

• GEOGRAPHIE •

Le Vieux Monde est plus grand que l'Europe et beaucoup de ses terres restent encore sauvages, vierges, dépourvues de colonies humaines. Les forêts de conifères et d'arbres à feuilles caduques constituent le décor de la végétation et laissent parfois la place à des marécages dans les basses terres, ou à des landes sur les hautes terres. A partir de ce type végétal de base, les variations régionales sont formées par les différences de sols, par les cours d'eau et, occasionnellement, par le travail des hommes et/ou des races humanoïdes. Les forêts sont enchevêtrées, sombres, elles sont le repaire de bandits, d'humanoïdes serviteurs du Chaos et d'autres créatures effrayantes.

• MONTAGNES ET FLEUVES DU VIEUX MONDE •

Les montagnes qui figurent sur la carte du Vieux Monde ne sont, en aucun cas, les seules élévations de terrain mais ce sont en tous cas les plus grandes et elles constituent des barrières infranchissables, excepté par les passes qui figurent sur la carte. Les Montagnes du Bout du Monde sont de beaucoup plus hautes que celles de notre Europe et elles marquent la limite orientale extrême du Vieux Monde. Les Montagnes Grises qui séparent la Bretonnie de l'Empire et les Montagnes Noires qui forment la limite entre l'Empire et les Principautés Frontalières sont comparables à nos Alpes. Là aussi l'on trouve de nombreuses anciennes colonies de Nains et bien que celles là restent aux mains des Nains en plus grand nombre que celles des Montagnes-du-Bout-du-Monde, on ne peut plus appliquer le terme de " Pays des Nains " à l'intégralité de cette région.

Les Montagnes-du-Bout-du-Monde comprennent les plus hautes et les plus longues chaînes de montagnes du Vieux Monde et elles constituent une véritable matérialisation des limites orientales du Vieux Monde. La chaîne s'étend depuis l'équateur jusqu'aux territoires du nord, bien au delà du Vieux Monde et elle constitue une barrière climatique naturelle d'une grande importance écologique. Le passage de cette barrière n'est pas facile, les passes ne sont ouvertes que pendant les mois d'été et, même en cette période, le voyage est physiquement exténuant. Durant l'Age d'Or des Nains, de nombreuses traversées souterraines ont été creusées mais, aujourd'hui la plupart d'entre elles sont perdues, ou détruites et celles qui restent sont souvent envahies par des Gobelins et par d'autres races hostiles.

Autrefois épine dorsale de la nation Naine, les Montagnes-du-Bout-du-Monde étaient constellées de cités interconnectées, de mines et de forteresses, à tel point qu'il était jadis possible de passer de l'équateur au pôle en empruntant uniquement des voies souterraines. Désormais la majorité des tunnels ont été détruits il ne subsiste plus qu'un réseau inégal de galeries pour la plupart oubliés des Nains survivants et infestés par les créatures du Mal. La partie sud des Montagnes a été détruite par une reprise massive de l'activité volcanique, il y a quelques 4000 ans et une très grande partie de ces régions (dont beaucoup de citadelles des Nains) est maintenant aux mains des puissances les plus ténébreuses. Seules des communautés dispersées de Nains restent encore dans les montagnes, habitant de vieilles forteresses ou des avant postes, pratiquement isolés du reste du monde dans leurs vallées secrètes. La plus remarquable exception est Caraz-a-Carak, la plus puissante des cités de jadis et l'une des seules qui a survécu jusqu'à cette époque.

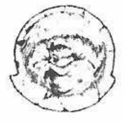
Parmi les autres principales chaînes de montagnes qui restent en hors du contrôle des nations Occidentales on doit citer les Montagnes Noires, les Montagnes Grises, les Apuccinis et les Irranas. Ces différentes chaînes se rejoignent dans les hautes terres connues sous le nom de La Voûte. Les Montagnes Noires étaient, autrefois, criblées de cavernes et de fouilles grossières entreprises par les Gobelins mais les Nains en ont pris possession et les ont plus ou moins nettoyées de la présence des créatures malveillantes. Néanmoins, la région reste dangereuse et difficile à traverser.

Les Montagnes Grises divisent le Vieux Monde en deux et forment une frontière naturelle entre les terres de l'Empire et celles de la Bretonnie. Les montagnes sont habitées par des Nains, vivant dans des communautés disséminées dont la localisation précise n'est que rarement divulguée par les Nains.

Les Apuccinis sont généralement évitées par les voyageurs humains car elles accueillent de nombreuses forteresses de bandits, des grottes de Gobelins et les demeures de bon nombre de créatures du Mal. Les pentes est et ouest de ces montagnes sont fortement boisées et, pour autant que l'on sache, il n'y a pas de colonies Naines.

La chaîne des Irranas est, en grande partie, dénudée ; peuplée seulement de bandes itinérantes de brigands et de Gobelins et par un certain nombre de monstres installés. Les populations de Bretonnie et d'Estalie entretiennent des forteresses pour garder les passes.

De ces barrières rocheuses viennent la plupart des cours d'eaux qui s'assemblent pour former les rivières et les fleuves du Vieux Monde. Les seuls cours d'eau qui figurent sur la carte sont les plus grands et les plus importants du Vieux Monde. Au même titre que les montagnes, ils forment des frontières naturelles et presque tous sont vitaux en tant que voies de communications et de commerce. La plupart de ceux qui figurent sur la carte sont d'énormes cours d'eau, comparables au Rhin de notre Europe, mais les plus larges sont de formidables plans d'eau courante sur lequel il n'est pas envisageable de jeter un pont. Il n'est pas surprenant de constater que les cours d'eau et leurs vallées délimitent les principaux sites de l'habitat humain; les vallées étant les endroits les plus fertiles et les cours d'eau fournissent les plus fiables moyens de communication du Vieux Monde.



• CLIMAT •

Le climat du Vieux Monde s'échelonne depuis le froid tempéré des régions septentrionales, jusqu'à la chaleur des terres du sud et des côtes occidentales, en passant par le climat continental qui règne sur la majorité des terres de l'intérieur. Cela signifie que la prédiction du temps jour par jour est pratiquement impossible dans les régions nord. Les précipitations culminent au milieu de l'été et au milieu de l'hiver (et pendant cette saison il fait suffisamment froid pour produire de la neige) , mais les pluies sont assez courantes tout au long de l'année. Le taux d'humidité est généralement élevé, ce qui donne des automnes et des printemps moites et un brouillard côtier qui pose de véritables problèmes vers la fin de l'hiver. La température estivale dépasse rarement les 25 °C et les hivernales ne descendent que rarement en dessous de -15. Les vents dominants viennent du nord-ouest.

Les régions intérieures jouissent d'un climat plus stable et plus prévisible. Automne et printemps sont les saisons les plus humides, mais la moyenne des précipitations est beaucoup plus basse et l'air est généralement sec. Les températures hivernales peuvent atteindre les -40° vers le nord et la neige, une fois tombée, ne fond généralement pas avant le printemps. C'est pourquoi le printemps s'accompagne souvent de crues soudaines des fleuves et des rivières et la navigation fluviale devient alors dangereuse. En été, alors que les températures grimpent jusqu'au dessus de 30°, on constate occasionnellement de spectaculaires orages sur les sommets des montagnes. Les vents tendent à tourner du nord-est vers le sud-est.

Les terres du sud et les côtes occidentales ont un climat imprévisible, comme celui des régions du nord, mais la moyenne des températures y est plus élevée de 10° environ. Les pluies n'y sont courantes que pendant l'hiver. Les vents dominants viennent du sud-ouest.

• PRINCIPAUX PAYS •

Le Vieux Monde a été colonisé par les humains il y a quelques 3000 ans quand des tribus, émigrant vers le nord, s'y sont installés en abandonnant partiellement leur vie de nomades. Les bases des frontières politiques actuelles n'ont pas été instaurées avant une période que l'on situe à quelques 1500 ans dans le passé. A cette époque, l'alliance des Nains et des Hommes avait pu mettre fin, avec succès, aux guerres Gobelines et les envahisseurs avaient été repoussés dans les Terres Sombres. C'est grâce à cette histoire commune que les différences culturelles entre les Humains du Vieux Monde tendent à être relativement superficielles et que tous les hommes parlent la même langue.

Les différences religieuses et politiques sont plus marquées et reflètent la mesure dans laquelle le Chaos est considéré comme une menace extérieure. Kislev est très consciente de cette lutte et, se trouvant presque continuellement en guerre, toutes ces différences sont mises de côté par une population qui s'unit sous la bannière de son Tsar. Dans l'Empire, la paix est assez répandue pour que la démocratie soit installée. L'empereur y est, en théorie du moins, élu au sein d'un petit nombre de familles comptant parmi les plus prestigieuses et il bénéficie de l'aide des dignitaires de la religion. La Bretonnie subit un système monarchique absolu, avec une aristocratie décadente satisfaite de l'obéissance qu'elle accorde au Roi, pendant qu'elle s'emplit les poches au dépens de la population.

Les Royaumes d'Estalie sont constitués d'un ensemble de petites nations, introspectives, pour qui les débordements du Chaos ne sont qu'une menace bien éloignée. Les peuples y sont beaucoup plus occupés à guerroyer entre eux. De la même façon, en Tilée, les Cités-Souveraines -une confédération aux liens plutôt souples - sont principalement concernées par le commerce et elles se soucient principalement des attaques qu'elles vont pouvoir lancer sur les flottes des autres. Quand aux Principautés Frontalières, elles n'ont pas du tout de gouvernement central. Ce ne sont que de petits royaumes, taillés pour eux-mêmes, dans une région sauvage, par des aventuriers et des exilés. En ce qui concerne la région des Badlands, il ne s'y trouve aucune population humaine. Seules des hordes de Gobelinoïdes basées dans les Montagnes du Bout du Monde la sillonnent.

• LES SEMI-HUMAINS DANS LE VIEUX MONDE •

Comme nous l'avons déjà précisé, les Elfes tendent à constituer une race distante dont les communautés marquent une nette distinction par rapport aux autres races. Les Elfes Sylvains, en particulier, qui vivent principalement entre eux - sauf ceux qui ont l'esprit d'aventure - et qui préservent la tranquillité de leurs colonies, lorsque celles ci ne sont pas tout simplement protégées par des illusions ou autres magies. La plus grande agglomération d'Elfes Sylvains, connue, est celle de Athel-Loren, dans les profondeurs de la forêt de Loren, au sud-est de la Bretonnie. D'autres colonies sont dispersées dans les forêts du Vieux Monde.

Au contraire de leurs cousins, les Elfes des Mers disposent de plusieurs colonies implantées dans d'importants ports humains. C'est le cas de Marienburg qui est la plus importante d'entre elles. Mais, même dans ce cas, ces communautés sont généralement considérées comme "en dehors" de la ville par la population locale, la milice et les autorités de la cité leur octroyent le droit de s'organiser elles-mêmes.

Avant même l'effondrement des Royaumes Nains dans les Montagnes-du-Bout-du-Monde, le nombre de communautés purement composées de Nains était en déclin. Ceux qui ont choisit de rester dans leurs demeures ancestrales sont, pour la plupart, assiégés. Pour la grande majorité, la seule solution consistait à s'intégrer plus ou moins complètement dans les sociétés des Hommes.

Les liens entre les Humains et les Halfelings ont toujours été solides et presque toutes les agglomérations humaines ont un quartier Halfeling. A l'intérieur même des frontières de l'Empire, entre les rivières Stir et Aver, il existe une région, le Moot qu'une charte Impériale place sous l'administration de ses habitants, les Halfelings.

• LES BADLANDS •

La région sauvage connue sous le nom de Badlands reste exempte de colonies et représente l'un des quelques succès que les hordes Gobelinoïdes ont rencontré lors de leurs tentatives d'invasion du Vieux Monde, depuis la grande défaite.

Géographie :
Les Badlands sont délimités par le Golfe Noir et les Montagnes-du-Bout-du-Monde, respectivement à l'est et à l'ouest; au nord, par le fleuve Sanglant (qui marque aussi la limite avec les Principautés Frontalières) et, à l'extrême sud, par le désert de Marg-beh-Mard. C'est une région morne et déprimante, dominée par des landes rocheuses et des plaines arides, portant les traces de guerres oubliées et ponctuée par les crassiers laissés par les excavations des Gobelinoïdes.

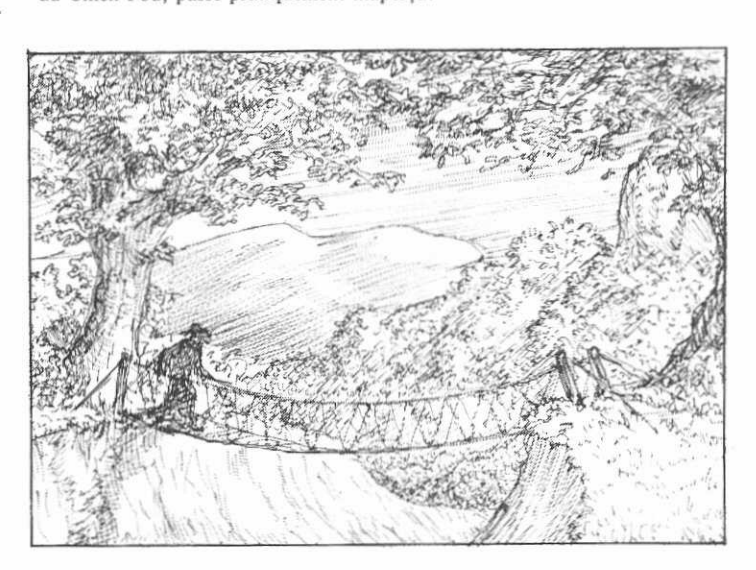
Politique :
Depuis que les forteresses Naines de Karak Azul et Karak Azgal sont tombées aux pattes des Gobelins de Nez-Brisé plus rien ne peut endiguer le flot des ·manoïdes du Chaos qui déferle à travers les Montagnes-du-Bout-du-Monde vers cette région. La vigilance des Principautés Frontalières les a, jusqu'à présent, empêché de franchir la passe de Noir Feu. Mais cela implique que les Gobelins ont, une fois de plus tourné leur attention vers les citadelles qui, dans les Montagnes-du-Bout-du-Monde, restent en possession des Nains lesquels se trouvent confrontés à des assauts venus de l'ouest et de l'est.

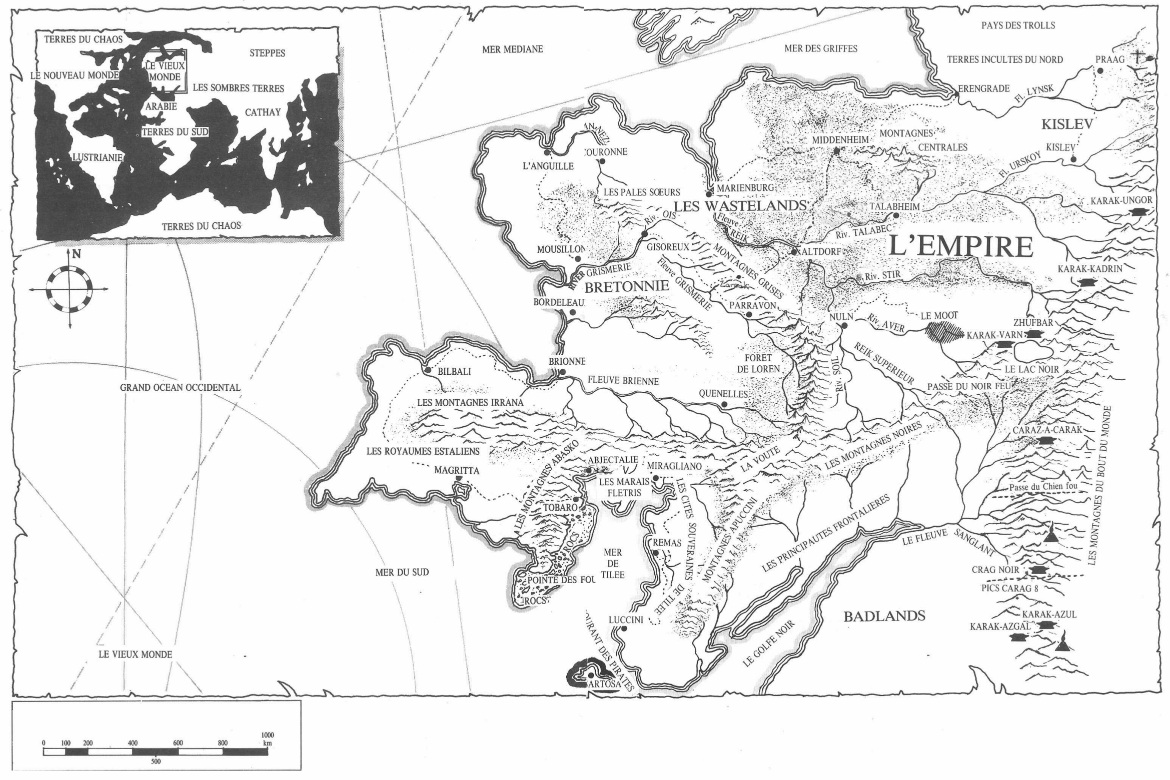
Population :
Les Gobelins de Nez-Brisé sont facilement la plus infâme de toutes les nombreuses tribus Gobelinoïdes qui hantent la région. Leur puissance et leur réputation au sein de leur propre race a beaucoup progressé depuis qu'ils ont mis la main sur le Trébuchet magique des Nains, Fracasse-Crânes et sur le canon multiple, Le Vomissoire de Plomb.

Langages :
Les tonalités gutturales de la langue des Gobelins sont les seules sonorités linguistiques que l'on entend régulièrement dans les Badlands.

• LES PRINCIPAUTES FRONTALIERES •

Contrairement à l'Empire, à la Bretonnie et même aux Wastelands, la région que l'on désigne sous le terme de Principautés Frontalières ne forme pas une nation mais une confédération lâche de petits royaumes. La plupart des Occidentaux considèrent cette région un peu comme les Badlands : une région amorphe, anarchique, coupée de la civilisation par la chaîne des Apuccinis et par La Voûte. Le combat que certains Princes de l'est mènent contre les hordes de Gobelins, sur les rives du fleuve Sanglant et à la passe du Chien Fou, passe pratiquement inaperçu.





TERRES DU CHAOS
STEPPES
LE VIEUX MONDE
LE NOUVEAU MONDE
LES SOMBRES TERRES
ARABIE
CATHAY
TERRES DU SUD
LUSTRIANIE
TERRES DU CHAOS
MER MEDIANE
MER DES GRIFFES
PAYS DES TROLLS
TERRES INCULTES DU NORD
PRAAG
ERENGRADE
Fl. LYNSK
KISLEV
KISLEV
Fl. URSKOY
KARAK-UNGOR
MIDDENHEIM
MONTAGNES CENTRALES
L'ANGUILLE
COURONNE
LES PALES SOEURS
MARIENBURG
LES WASTELANDS
TALABHEIM
Riv. TALABEC
Riv. OIS
Fleuve REIK
ALTDORF
L'EMPIRE
MOUSILLON
GISOREUX
MONTAGNES GRISES
KARAK-KADRIN
RIVER GRISMERIE
BRETONNIE
Fleuve GRISMERIE
Riv. STIR
BORDELEAU
PARRAVON
NULN
Riv. AVER
LE MOOT
ZHUFBAR
KARAK-VARN
BRIONNE
BILBALI
FORET DE LOREN
Riv. SOIL
REIK SUPERIEUR
LE LAC NOIR
FLEUVE BRIENNE
GRAND OCEAN OCCIDENTAL
QUENELLES
PASSE DU NOIR FEU
LES MONTAGNES IRRANA
CARAZ-A-CARAK
LES MONTAGNES DU BOUT DU MONDE
LES ROYAUMES ESTALIENS
LES MONTAGNES ABASKO
ABJECTALIE
MIRAGLIANO
LA VOUTE
LES MONTAGNES NOIRES
MAGRITTA
LES MARAIS FLETRIS
LES CITES SOUVERAINES DE TILEE
MONTAGNES APUCCINI
Passe du Chien fou
TOBARO
LES PRINCIPAUTES FRONTALIERES
LE FLEUVE SANGLANT
ROCS
REMAS
MER DE TILEE
MER DU SUD
CRAG NOIR
POINTE DES FOU
PICS CARAG 8
ROCS
BADLANDS
KARAK-AZUL
LUCCINI
KARAK-AZGAL
LE GOLFE NOIR
LE VIEUX MONDE
COURANT DES PIRATES
SARTOSA
N
0
100
200
400
500
600
800
1000
km

Géographie :
La Voûte, cette haute montagne où se rejoignent les chaînes des Montagnes Grises, des Montagnes Noires et des Apuccinis, constituent le point focal de ce territoire fragmenté. Chaque fois que les hordes du Chaos ont dominé la région, les Princes survivants se sont réfugiés dans l'ombre des montagnes pour reprendre des forces et lancer leurs contre-attaques. Et à chaque fois ils ont réussi et ce, en dépit du manque total d'assistance de la part de leurs voisins. Les vallées verdoyantes suspendues aux flancs de la Voûte fournissent une excellente pâture aux troupeaux et quelques récoltes nutritives sinon abondantes. Le terrain rude est également un décor idéal pour la guerilla et toutes sortes de brigands et des filous aventuriers ont leurs bases dans cette région. Ce qui ne veut pas dire que les Princes ne sont pas, eux-mêmes, des brigands et des aventuriers filous.

Situées au sud des Montagnes Noires et entre les Apuccinis et le Golfe Noir, les Principautés Frontalières sont une région peu peuplée, plutôt morne avec de larges étendues de forêts indomptées. Lesquelles sont souvent hantées par des gobelinoïdes venus des Badlands.

Politique :
Les gens s'installent dans ces deux régions pour des raisons variées. Beaucoup sont des nobles exilés des pays civilisés du nord et de l'ouest, d'autres sont des aventuriers lassés de l'Autorité. Il y a aussi des reclus mystiques et des fous. La loi et l'autorité centralisée font également défaut. Les villes et les villages sont fiers de leur indépendance et veillent jalousement à la protéger; ce fait y attire ceux qui ne peuvent vivre dans des sociétés plus rigides.

Population :
Certaines régions ont été peuplées dès la migration initiale de l'Humanité (il y a environ 3000 ans) alors que d'autres n'ont été développées que tout récemment. Le nom générique de cette région est vieux de 1500 ans. A cette époque, un certain nombre d'aventuriers (comptant dans leurs rangs ceux qui avaient été déçus par la quasi-désintégration de l'Empire) partirent avec beaucoup de leurs suivants pour coloniser les montagnes et repousser les Gobelins. Les leaders se donnèrent le titre de Princes alors que bon nombre d'entre eux avaient perdu tous leurs titres et que d'autres n'avaient jamais été autre chose que de simples aventuriers.

A cette époque, des gens de toutes origines se battaient côte à côte et les plus heureux d'entre eux se taillèrent rapidement de petits royaumes fondés sur l'autorité que la force des armes pouvait imposer. La situation est restée plus ou moins identique jusqu'à présent.

Langages :
Les populations des Principautés Frontalières tendent à parler une vieille forme du dialecte Reikspiel. Mais il s'est toujours trouvé nombre d'individus familiarisés avec d'autres dialectes du Vieux Monde ainsi que, occasionnellement, des langues étrangères telles l'Arabe ou l'Oriental.

Cités :
Il n'y pas d'agglomération de la taille d'une cité, ni sur La Voûte, ni dans les Principautés. Les villes qui existent sont plus éloignées les unes des autres que dans le reste du Vieux Monde (substituer un intervalle de 100 km dans la Section - *Modèles de Sites d'Habitat dans le Vieux Monde*).

• LA BRETONNIE •

La Bretonnie est un vaste pays sur lequel la marque du Chaos est moins apparente que (par exemple) dans les forêts de l'Empire. La fondation du pays remonte à 1500 ans, lorsque Gilles le Breton, à la tête d'une armée recrutée dans la ville bouillonnante de Guisoreux, entreprit une campagne de conquête. Elle devait durer 70 ans et c'est son petit fils, Guillaume Barbenoire qui la conclut. Depuis lors, la Bretonnie a été dirigée par une monarchie absolue et n'a connu que quelques crises de dynastie occasionnelles. L'absence de menace extérieure évidente, a permis aux Rois de Bretonnie de conserver leur emprise sur le pays mais une certaine complaisance alliée à une certaine décadence leur interdisent tout espoir sérieux d'expansion. Au fil des années ils ont porté assistance aux Bourgmestres de Marienburg lors de leurs tentatives graduelles de prise d'indépendance par rapport à l'Empire. En effet les rois de Bretonnie voient les Wastelands comme une éventuelle zone tampon entre eux et les visées expansionnistes de l'est.

Géographie :
La Bretonnie s'étend des côtes de la Mer Médiane, au nord, jusqu'aux montagnes Irranas au sud ; et des côtes du Grand Océan Occidental, à l'ouest jusqu'aux Montagnes Grises à l'est. Les collines douces et les vallées tranquilles de la Bretonnie produisent des récoltes abondantes et des vins excellents pendant que ses forêts l'approvisionnent en bois de construction et lui fournissent de bons terrains de chasse.

Dans le sud du pays se trouve la Forêt de Loren qui abrite la principale colonie des Elfes Sylvains (*Athel-Loren* - voir *Colonies semi-humaines dans le Vieux Monde*). Toutefois, cette présence est controversée parmi les Bretonniens et, depuis que les rois et reines Elfes découragent les visiteurs, ce site est généralement évité par les voyageurs prudents.

Le Fleuve Brienne :
Long de 1 000 kilomètres environ, il prend sa source dans les torrents rapides de La Voûte. De là il coule directement vers l'ouest à travers les régions sauvages de la Forêt de Loren, le plus grand domaine des Elfes Sylvains. Le fleuve prend des proportions considérables à l'intérieur de la forêt où il est alimenté par de nombreux affluents, sources forestières et rivières venant des montagnes Irranas, au sud. Au moment où il atteint la cité de Quenelles (voir ci-dessous) il mesure près de 100 mètres de large. Les ponts, dans cette cité, sont constitués par des arches supportées par des piliers qui plongent dans son lit. Quenelles se situe à 1 250 km de la mer mais reste accessible aux bateaux de mer. Toutefois, en amont de Quenelles le fleuve est plus étroit et le transport fluvial est assuré, normalement, par des barges plates. A partir de là et jusqu'à la mer, la Brienne est grossie par de nombreux affluents à tel point que lorsqu'elle se jette dans la mer elle est large de plusieurs centaines de mètres. La cité de Brionne se trouve sur sa rive nord alors que le sud, marécageux est inhabité.

Le Fleuve Grismarie :
Il mesure environ 1 000 km et tire ses eaux du versant ouest des Montagnes Grises. A sa source il coule à travers l'extrémité nord de la forêt Loren et beaucoup de Bretonniens le considèrent comme étrangement enchanté. Son cours l'amène directement à travers un grand bassin en direction de la brèche de Guisoreux où il est rejoint par la rivière Ois et continue vers l'ouest et la mer. En amont de l'Ois, la Grismarie est navigable pour les grandes péniches jusqu'à Parravon mais les bateaux de mer sont limités à la partie située plus en aval et aux affluents de l'Ois, plus larges et plus profonds. On peut traverser le fleuve par bac à Moussillon mais le seul pont de tout son cours est à Parravon, à l'est de la cité.

Le Fleuve Morceaux :
Il prend sa source dans les hauts plateaux de la Bretonnie centrale et suit un tracé méandreux entre les collines calcaires pour se jeter, finalement dans l'Océan Occidental. Le vin de la vallée de Morceaux est considéré comme le meilleur de Bretonnie (sinon du monde entier). En été, les collines de la région se couvrent de vignes dont le produit, après traitement par les vignerons locaux, est transporté en aval, à destination des marchands.
Le fleuve Morceaux n'est navigable, pour les bateaux de mer que jusqu'à Bordeleaux, à quelques 40 km de l'embouchure du fleuve, après quoi un système d'écluses permet la navigation de péniches et de petits bateaux. Quoiqu'il ne s'agisse que d'un petit fleuve en comparaison du Reik, ou même de la Brienne, le fleuve Morceaux n'en n'est pas moins un important cours d'eau.

La Rivière Ois :
Elle coule directement par la brèche de Guisoreux depuis des sources situées dans les Montagnes Grises et dans les Pâles Soeurs. En aval des ponts de Guisoreux, le fleuve est accessible aux bateaux de mer grâce à sa profondeur toute spéciale et à son débit lent et ceci, malgré une faible largeur.

Le Fleuve Sannez :
Il coule vers le nord à partir des Pâles Soeurs, grossi par des cours d'eau, eux-mêmes alimentés par les sources de la région. Les célèbres sources chaudes et les eaux minérales, qui font la réputation de Couronne, se joignent au Sannez et grossissent considérablement sa taille dès la sortie de la ville. C'est, sans nul doute, une sensible contribution à la remarquable fertilité de la vallée. A partir de Couronne et jusqu'à la mer, le Sannez est pleinement accessible au bateaux de mer, même lorsqu'un grand arc de cercle le fait obliquer vers le sud, puis vers l'ouest où il se jette finalement dans la Mer Médiane. De plus, les collines douces qui le bordent fournissent d'importantes cargaisons de vin. Sur la côte, le fleuve traverse le gigantesque port de l'Anguille dont le phare de 500 m de haut est célèbre.

Les Pâles Soeurs :
Elles forment une extension septentrionale des Montagnes Grises dont elles sont séparées par la brèche de Guisoreux, le confluent de toutes les voies

commerciales entre l'Empire, à l'est et la Bretonnie et les Royaumes Estaliens, à l'ouest et au sud. Les Montagnes sont principalement dénudées, habitées seulement par des brigands et quelques gobelins. Certains pics rappellent, dit-on, la silhouette de vieilles femmes courbées que les neiges éternelles semblent couvrir d'un châle blanc ; de là leur nom.

Politique :
Les officiels élus des Cités de Bretonnie sont, théoriquement responsables de leurs actes devant un gouverneur royal, choisi par le Roi, au sein de l'Aristocratie. Cette position s'accompagne de prestige social, mais peu de gouverneurs assument vraiment leurs devoirs. Le Roi (Charles de la Tête d'Or IIIème du nom) est le moins compatissant d'une élite indifférente. Il vit dans un grand palais, à Oisillon - à 150 km au nord ouest de Guisoreux - entouré de ses favorites, de flagorneurs et d'une cohorte de serviteurs. On ne s'étonnera pas que les peuples pauvres et maltraités des villes de Bretonnie aient une réputation de fauteurs de trouble, d'ambitieux agitateurs politiques et de filous.

La Population :
Il est possible que l'attitude désinvolte de l'Elite Bretonnienne, face aux terreurs qui les entourent, puisse s'expliquer par le calme et la prospérité relative de son pays. Mais il est plus probable qu'il faille y voir un signe du chaos qui a d'ores et déjà déformé les tréfonds de l'âme des Bretonniens.
La classe dirigeante de ce pays est pétrie de corruption, volontairement aveugle à la pourriture qui l'environne et sordidement décadente. Les dandies peinturlurés étalent leur préciosité dans les rues boueuses et crottées des villes. Pendant ce temps, les dames, comme des poupées précieuses, s'installent dans des carrosses rutilants, croulants sous les rangées de perles et les bijoux et cachant leurs atroces traces de maladies et autres hideuses défigurations, sous les fards et les poudres. Les stigmates du Chaos sont moins apparents en Bretonnie surtout parce que les habitants ne veulent pas les voir, refusant d'en accepter les horribles implications et cachant leur terreur derrière l'extravagance et le mauvais goût ostensiblement arborés.

Langage :
Le dialecte Bretonnien montre beaucoup de similitudes avec celui du sud-ouest d'Albion, toutefois, les Bretonniens sont notoirement incapables de prononcer le "th" qui se transforme, dans leurs bouches en un son proche du "z". Le "h" initial est invariablement muet alors que le "r" est toujours roulé au fond de la gorge.

Cités :
La Bretonnie accueille un certain nombre de cités importantes. Ce sont : l'Anguille, avec son célèbre phare ; le centre vinicole de Bordeleaux ; Brionne -la cité des voleurs ; Couronne -la ville d'eaux ; le "melting-pot" bouillonnant de Guisoreux ; Moussillon -la cité des Damnés ; Parravon -la mystérieuse, où l'oppression des pauvres, par l'aristocratie, est infâme, même selon les critères Bretonniens.

Par un grand contraste avec la campagne, les villes sont très mal administrées. Les impôts prélevés pour leur entretien sont fréquemment détournés par des Officiels corrompus, ou dépensés à des frivolités. Des quartiers entiers sont laissés à l'état de ruines. Des déchets fétides, des corps pourrissants bloquent des rues étroites pendant que des égouts négligés débordent, déversant leur immonde contenu sur des pavés déjà traîtres. Indifférents à cette misère, les riches, les puissants et les Aristocrates donnent de merveilleuses soirées, pratiquent toutes sortes d'extravagances sociales, s'habillent des tissus les plus coûteux, se régalent des vins les plus chers du Vieux Monde et échangent des plaisanteries creuses pendant qu'autour d'eux, tout sombre dans la pourriture.

L'Anguille :
Largement connue pour son grand phare, l'Anguille est une ancienne forteresse de taille considérable et sans rival en ce qui concerne la hauteur. On dit qu'elle aurait été bâtie par les Elfes, bien avant leur guerre contre les nains et qu'elle serait restée intacte pendant des millénaires grâce à la solidité de la construction et à des sorts puissants. La tour du phare est, sans conteste, la plus haute construction du Vieux Monde. Elle se dresse à 500 m de haut et affecte la forme d'un octogone effilé de 150 m à la base, se terminant par une plate-forme de 50 m au sommet. Toute la construction est faite d'une étrange pierre noire et elle est creusée de tunnels et de salles. Elle est utilisée comme centre administratif de la cité ainsi que comme palais du Gouverneur. Elle abrite aussi le casernement des soldats de la cité. Au sommet, la plate-forme accueille un feu, entretenu en permanence à 25 m au dessus du sommet de la tour. On peut le voir, au dessus de la Mer Médiane, depuis Albion. On soupçonne qu'il devait servir de phare aux Elfes lorsqu'ils naviguaient vers l'est sur le grand Océan Occidental qui semblait s'étendre sans fin.

Le reste de la cité se resserre à l'abri de murs solides. Le Sannez divise la cité. Les berges du fleuve sont occupées par des quais solides pour les grands bateaux en route pour Couronne. L'Anguille, port de commerce important, est tout de même éclipsé par Marienburg dont la position sur le Reik, ouvre l'accès vers le coeur du Vieux Monde. Comme toutes les cités Bretonniennes, l'Anguille est chichement entretenue et la vie, pour la majorité des habitants est dure et sordide. Toutefois, le travail est facile à trouver : les quais abritent des douzaines d'auberges où les capitaines de navires viennent enrôler des hommes d'équipages solides, ou engager les services de combattants.

Bordeleaux :
Le commerce est l'activité vitale de la cité et il est presque entièrement basé sur les vins de la vallée de Morceaux. Les bons vins sont achetés et vendus, la piquette est achetée et bue (principalement par les marins locaux). Même les plus pauvres peuvent accéder aux stocks généreux de ce vin rouge à bon marché. C'est ainsi que l'expression "l'homme sobre de Bordeleaux" est passée dans le langage folklorique pour désigner un être aussi incroyable qu'impossible.

La cité est dominée par les grandes maisons des marchands rivaux. Chacun tentant de faire mieux que son concurrent, tous tentent de bâtir les maisons les plus hautes possibles, comme de grands monuments à la gloire de leur réussite financière. Les plus grands sont presque des palais. De toutes les constructions de la cité, les deux plus grandes sont le palais du gouverneur, sur la colline de la tour et la forteresse de Bordeleaux, sur la colline des exécutions, chacune étant entourée d'immeubles plus petits, tentant de copier leur grandeur. Entre les deux collines, le pont de Bordeleaux déploie ses arches au dessus du fleuve Morceaux et marque le point limite d'accès des bateaux de mer.

La rive sud, près du pont est principalement une zone de docks. C'est là que les bateaux chargent et déchargent leurs cargaisons et aussi que se tiennent nombre de ventes impromptues pendant que tout autour, un grand nombre de tavernes et d'auberges côtoyent des lieux de débauche et autres sources d'attractions. Parmi les parures des marchands riches, la majesté des aristocrates et les extravagances des dandies, il ne reste que peu de place pour les pauvres qui forment pourtant la grande majorité de la population. Leurs taudis s'amassent dans les faubourgs au delà des deux collines, soigneusement hors de vue de la haute-ville. Les deux collines jumelles fournissent des sortes de drain et d'égout naturel si bien que la zone commerciale est relativement propre mais toutes les émanations qui ne se déversent pas dans le fleuve finissent par s'écouler dans le bidon-ville des pauvres où la maladie est virulente et où l'air souillé s'accroche aux immeubles pourrissants. Là, les hommes sont soumis à des privations qui atteignent le pire. Des enfants sont achetés et vendus sans que quiconque s'en inquiète, le meurtre est rarement remarqué et le plus fort tyrannise le plus faible dans ce royaume de la misère.

Brionne :
On l'appelle parfois la cité des Voleurs ; c'est dire le laxisme de ses lois. On estime que plus de la moitié de ses onze mille habitants gagne sa vie directement par le crime et le reste en survit d'une quelconque manière. Même le Gouverneur et la milice locale sont ouvertement impliqués. La cité s'étend sur la rive nord de la Brienne, ses quais offrent un refuge -sans question- à tout vaisseau, quelque soit son activité. Pirates et trafiquants considèrent Brionne comme un endroit sûr, où ils peuvent compter sur la tranquillité tant qu'ils n'entrent pas en conflit avec les hommes du Gouverneur. Le Gouverneur qui, lui-même, s'enrichit en armant sa propre flotte de trafiquants et en imposant des taxes aux bateaux qui utilisent les quais et les entrepôts. En échange de leur contribution à la santé des coffres de la cité, les contribuables sont laissés libres de faire leurs affaires et c'est ainsi que les entrepôts des quais regorgent de divers butins obtenus de toutes les manières concevables.

Couronne :
C'est une grande ville thermale et une grande place de marché pour tous les produits agricoles de la vallée fertile du Sannez. C'est aussi une puissante forteresse. Là, les céréales, le vin et la viande des régions avoisinantes sont négociées pour de la soie luxueuse et des épices importés de Magritta, en Estalie. Mais Couronne est encore plus célèbre pour les nombreuses sources et établissements thermaux dont on dit que les eaux vaporeuses ont des propriétés magiques. C'est sur l'une de ces sources qu'est bâti le grand temple de Shallya, la déesse des Soins. Sans cesse, des pèlerins y viennent qui en clopinant, qui en rampant, ou s'y font transporter depuis toutes les régions du Vieux Monde. Couronne se situe sur les pentes douces des collines de la rive est du fleuve. La rive ouest abrite une zone de taudis insalubres, de zones dockaires, d'innombrables refuges pour des pauvres ou des hors-la-loi. La Garde de la cité refuse de s'aventurer dans cette zone (baptisée "la fosse") ; elle se trouve ainsi livrée aux criminels et aux déchus de la société Bretonnienne.

En vertu de la présence de ces "saunas naturels", la cité intra-muros est remarquablement propre, pour une agglomération de Bretonnie. La plupart des grandes maisons ont leur propre source d'eau chaude, dans les fondations, ainsi que l'alimentation en eau. Ce flot constant disperse l'air vicié et les effluves malsaines qui sont généralement associées aux villes Bretonniennes. Des conduits souterrains amènent l'eau des sources dans le fleuve et cet apport constant de chaleur élève la température du Sannez à tel point que de la vapeur s'en dégage à certains endroits et que le port n'est jamais pris par les glaces même au plus fort de l'hiver.

Guisoreux :
C'est la plus grande des cités Bretonniennes, avec une population qui atteint les 18 000 âmes. La grande majorité de cette population est pauvre, infirme, malade et politiquement instable. En fait, les "Gangs Guisoriens" sont des entités particulièrement craintes qui, fréquemment, descendent dans la rue pour se livrer à des orgies de vol et de violence. Stratégiquement, Guisoreux, est une cité particulièrement importante ; au confluent du fleuve et de la rivière Ois, elle contrôle les 150 km de la brèche qui séparent les Pâles Soeurs des Montagnes Grises. C'est de là que Gilles Le Breton entama sa campagne de conquête des régions avoisinantes ; celle qui devait mener à la formation de la Bretonnie. Une gigantesque statue de ce puissant guerrier domine la place centrale du marché.

Désormais, en dépit de son histoire illustre et de la place toute spéciale qu'elle s'est attribuée dans les annales de la Bretonnie, la cité de Guisoreux est entachée d'une misère et d'une décadence plus manifeste ici que dans toutes les autres cités de Bretonnie qui n'en sont pourtant pas exemptes. Les agitateurs et les voleurs sont les moins dangereuses des créatures qui hantent les centaines de kilomètres de tunnels désaffectés et d'égouts des souterrains de la cité. Là ce sont les ténèbres de passages effondrés et oubliés qui cachent les agissements des adeptes du Chaos. Généralement, ce sont des aristocrates en quête de nouveaux frissons, qui se sont laissés corrompre au cours de leurs perpétuelles recherches de nouvelles expériences de puissance et d'exotisme. Ils sont nombreux, parmi les nantis, ceux dont le goût pour le bizarre s'étend jusqu'à la vénération des Dieux des Ténèbres et qui ont trouvés, dans les souterrains de Guisoreux, l'abri et la discrétion dont ils avaient besoin. Le labyrinthe de passages constitue également une demeure pour de nombreuses créatures obscures et nuisibles qui cherchent le refuge de la noirceur, vivant des ordures de la cité du dehors, ou sortant furtivement à la nuit tombée pour s'assouvir aux dépens des faibles et des désespérés. Quoique la vénération des Dieux du Chaos ne soit pas ouvertement admise, dans cette abîme de décadence, l'opposition n'en est pas moins molle.

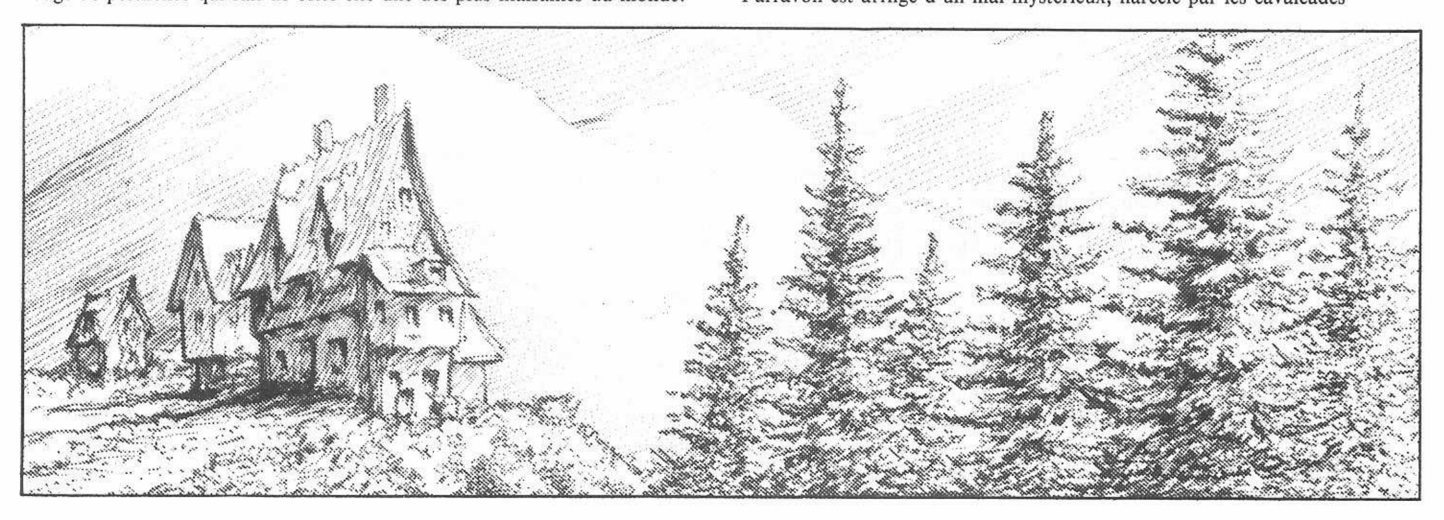
Moussilon :
La cité de Moussilon a une exécrable réputation, certains la nomment "la Cité des Damnés" et, pour ceux qui habitent à l'intérieur de ces murs effondrés, ce surnom est très judicieux. Cette cité qui, autrefois, se développait et prospérait a, depuis, subi les ravages de la nature. De la nature ou de ces puissances hors-nature qui se manifestent par la pourriture et la pestilence. A l'origine, Moussilon n'était pas différentes des autres cités de Bretonnie. Mais, il y a une cinquantaine d'années, une série de tremblements de terre réduisit même les plus riches maisons en un amas de ruines effondrées. Plus tard on découvrit que toute la région était en train de s'enliser et maintenant des relents de désespoir planent sur la ville. Un nuage de pestilence qui fait de cette cité une des plus malsaines du monde.



Cette "aura de malédiction " est si pénétrante que même les atours des seigneurs et des dames sont en lambeaux, dégradés, irréparables. Désormais, ceux qui habitent là sont indifférents au sort de la cité ; Ils sont habitués à sa misère et ils l'admettent. Ils errent dans les marécages, qui furent autrefois des rues, comme des zombies, l'âme aussi perdue que le regard. Au marché, ils discutent des prix de fruits pourris. Sur les quais, ils saluent des bateaux dont les équipages écarquillent les yeux avec horreur en découvrant la corruption qui envahit la cité. Peu de gens traversent volontairement la cité et ceux qui y sont forcés s'empressent de la quitter dès que possible. Ici, situation unique dans le Vieux Monde, les plus maléfiques des mutations du Chaos s'exposent ouvertement dans les rues. Des chants inhumains, à la gloire du Chaos, s'élèvent tranquillement dans l'air puant.

Parravon :
Parravon se situe sur la rive nord de la Grismarie supérieure adossée aux contreforts d'élévations de terrains calcaires. Les maisons s'alignent au fond de la vallée sur quelques 6 km sans que jamais l'agglomération ne dépasse la largeur de 3 ou 4 rues. Beaucoup de ces maisons sont taillées dans la falaise ou ont leurs caves creusées à même la roche tendre. Des centaines d'oiseaux font leurs nids dans les falaises et ils viennent ponctuer de blancs les toits de tuiles rouges de cette pittoresque cité. A cet endroit, le fleuve est étroit et la limite extrême de navigabilité pour les grands bateaux est située à l'extrémité nord de la ville, là où des entrepôts sont taillés à même la roche. Les citoyens de Parravon aiment à se considérer comme de simples campagnards et ils prospèrent assez bien, se développant à partir de récoltes abondantes de fruits et de grain dans la campagne avoisinante.

C'est à Parravon que, isolé des grandes cités du nord, les dames et les Seigneurs de la cité assouvissent leur caprice pour le jardinage et les plaisirs, à la recherche d'une nature superficiellement saine, à des lieux des sommets de la décadence que l'on pratique à Guisoreux ou à Couronne. Mais, même dans ce fruit, le ver du Chaos est à l'oeuvre car, quand le soleil se couche, la cité change de physionomie. La nuit venue, les citoyens se barricadent à l'intérieur de leurs maisons, sourds à tout appel à leur hospitalité. Car Parravon est affligé d'un mal mystérieux, harcelé par les cavalcades



de quelques bêtes ou démons qui hantent ses nuits, pénétrant dans les maisons et emmenant avec eux des familles entières. Seuls les aristocrates semblent épargnés par ce fléau et certains Parravonais ne manquent pas de les blâmer de tous ces problèmes. D'autres maudissent les sorciers de la cité pour leurs interventions, on parle à voix basse de sorcières ou de ceux-qui-changent-de-formes. Mais, jusqu'à présent, rien n'a pu être prouvé et les seigneurs s'assurent que les rues sont régulièrement surveillées, que les gardes surveillent la cité et que les citoyens qui profitent de la situation reçoivent leur juste récompense.

Quenelles :
Quenelles se situe à 80 km de la forêt de Loren, sur les rives de La Brienne. Les bateaux de mer peuvent accéder à la ville mais, au delà, seules les plus petites embarcations et les péniches à fond plat peuvent naviguer sur le fleuve étroit et peu profond. Quenelles est une cité sombre, sordide, où les maisons se serrent les unes contre les autres et où les rues négligées sont utilisées comme décharges d'ordures et de corruptions de toutes sortes. Autrefois, la ville était ceinte de murs mais des générations de négligence et d'expansion désordonnée les ont laissés s'effondrer parfois en écrasant du même coup quelques maisons adjacentes. Des constructions ultérieures ont étendu la ville hors de l'enceinte primitive créant un certain nombre de bidonvilles à peu près aussi sordide que les taudis de la ville originelle.

L'aristocratie de Quenelles vit dans de grands manoirs dont les hautes tours, parfois brisées, surplombent la cité depuis les collines au nord. Ils sont aussi complaisants et décadents que n'importe quel aristocrate de Bretonnie mais leur réputation de cruauté est très bien établie, même dans des régions où ce comportement est courant. Malheureusement pour la population, le gouverneur et la milice sont les pires de tous. La criminalité est, bien entendu, très forte au sein de la population oppressée pour qui la nourriture est rare et la monnaie quasiment inconnue. Les châtiments sont sévères pour ceux qui se font prendre, plus spécialement si l'infraction tend à léser la classe supérieure. Il n'est pas rare que des mutilations et des tortures viennent châtier des crimes mineurs. On rencontre souvent, dans les rues, des gens défigurés ou marqués aux fers rouges. Ce sadisme inhérent des habitants de la cité dénonce une corruption interne des plus hideuses, qui, elle même, constitue une preuve de la présence dévorante du Chaos dont le mal est en train d'imprégner toute la société Bretonnienne.

• LES ROYAUMES ESTALIENS •

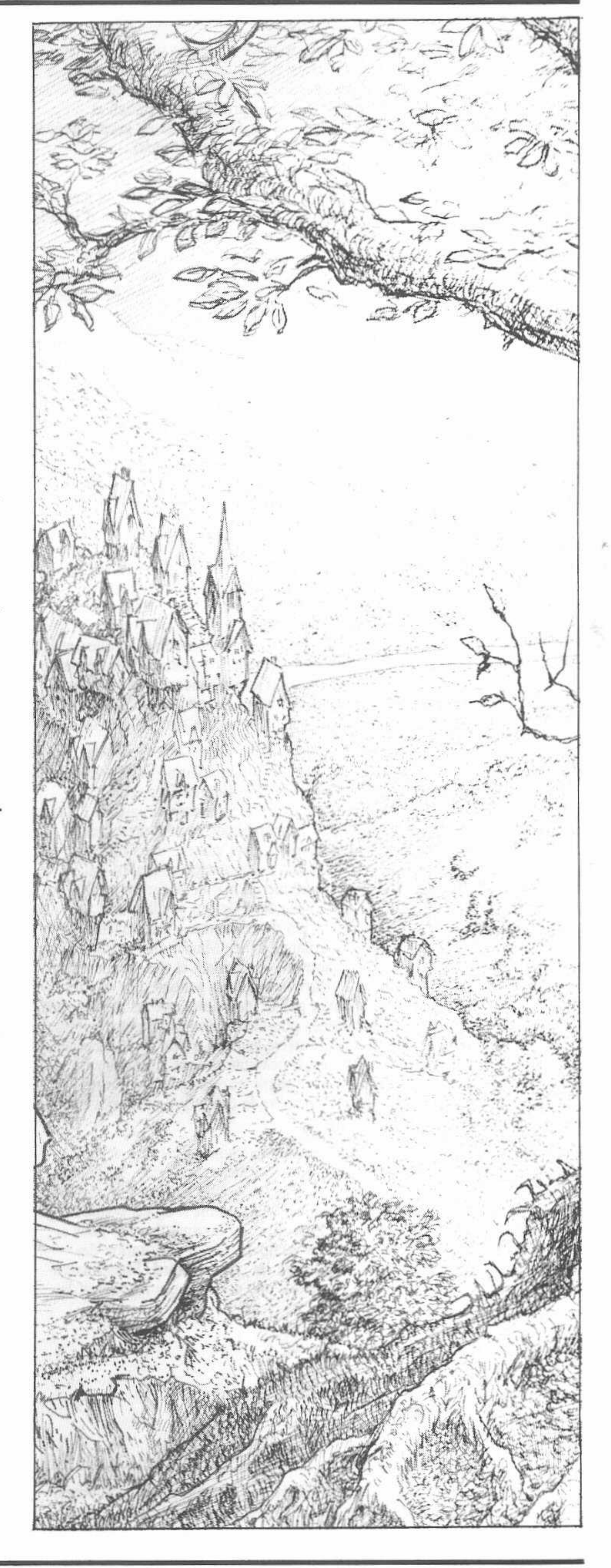
Les Royaumes Estaliens se situent loin au sud, là où la menace du Chaos semble plus éloignée. La corruption démentielle est peut-être plus profondément cachée, mais ses germes n'en sont pas moins présents et, progressivement, les plus faibles tombent en son pouvoir.

Géographie :
Le climat estalien est chaud et sec. Bien qu'elles ne soient pas, à proprement parler, abondantes, les récoltes n'en sont pas moins largement suffisantes pour assouvir les besoins locaux. Elles fournissent des quantités suffisantes d'un vin agréable, d'huile d'olive et de fruits, ce qui permet un commerce lucratif avec l'Arabie. Les liens avec les commerçants Arabes sont particulièrement étroits dans la région des Côtes du sud. Ils y viennent souvent pour échanger des marchandises autant que des récits d'aventures. Au nord, ce sont les royaumes des montagnes Irranas ; des régions dénudées, habitées par des hommes des collines, ces combattants féroces dont les solides forteresses gardent les passes entre les montagnes.

Politique :
En l'absence d'une menace extérieure susceptible d'unir la population, ou d'un chef véritablement charismatique, l'Estalie est très fragmentée. Une foule de petits royaumes indépendants se sont constitués autour des plus grandes villes et des plus grandes cités. Ils sont presque constamment en guerre ; les uns contre les autres ou, occasionnellement, contre leurs voisins : les Arabes, les Tiléens à l'est ou les Bretonniens au nord.

La Population :
Les habitants des Royaumes Estaliens se distinguent par une peau mate et une chevelure noire et vigoureuse. Ils déclarent qu'ils ont été les premiers humains à coloniser le Vieux Monde mais personne, hors de l'Estalie, ne prend cette revendication au sérieux. Toutefois, il serait peu avisé de discuter de ce point à l'intérieur des frontières des Royaumes Estaliens.

Langage :
Les Estaliens pratiquent l'Occidental mais avec un accent nasal et chantant. Toutefois, dans certains états du nord, adossés aux collines, un étranger pourrait rencontrer certaines difficultés à comprendre la langue locale qui est souvent émaillée d'expressions étranges venues d'un autre âge.



Cités :
Les deux plus grandes cités Estaliennes sont -ce n'est pas surprenant- les deux plus grands et plus riches royaumes d'Estalie. Il existe un grand nombre de villes et de villages mais aucune des agglomérations ne peut prétendre approcher de la taille des deux cités principales : Bilbali et Magritta. (le MJ pourra disposer les autres agglomérations en accord avec le paragraphe *Modèles de Sites d'Habitats dans le Vieux Monde*).

Bilbali :
Bilbali se situe au nord d'où elle contrôle une région située entre la mer et les forêts méridionales. C'est la seconde plus grande agglomération d'Estalie et la plus grande du nord du Pays ; Les côtes environnantes sont très inhospitalières avec des falaises abruptes, qui n'offrent aucun abri aux bateaux. Toutefois, à Bilbali, une pente plus douce donne accès à une baie de haut fond. La cité est adossée aux contreforts d'un escarpement criblé de cavernes.

Le trait le plus frappant de la cité est une haute tour bâtie sur une île, au milieu de la baie. Depuis son sommet, une grande cloche de bronze sonne sur le Grand Océan Occidental. Pour les marins dans la tourmente, son appel est la promesse d'un port pour s'abriter et d'une bonne chope de vin d'Estalie. La région de Bilbali est assez pauvre, à tel point que le sort de la cité dépend presque totalement de la mer et du fragile commerce maritime. C'est pourquoi la population reste très attentive au trafic maritime. Les flottes de Bilbali sont bien armées et leurs marins sont des combattants réputés, ennemis jurés des nombreux pirates qui sillonnent les côtes d'Estalie et de la Bretonnie Méridionale.

Magritta :
La cité de Magritta est un grand port, construit dans un site naturel aux eaux profondes, dans la Baie de la Sérénité. Sa réputation de port accueillant, alliée à la diversité de ses marchés -capables de traiter à peu près toutes les cargaisons- y attirent de nombreux marchands venus de toutes les régions du monde. Les quais sont généralement très fréquentés et, dans la diversité des marchands du Vieux Monde, on peut parfois découvrir des voiles étranges d'un vaisseau arabe ou d'autres, encore plus exotiques. La bonne réputation de Magritta est consolidée, encore, par le fait qu'aucun pirate n'y est toléré ; les Magrittains sont très présents dans la mer du sud.

Les Magrittains sont des marchands efficaces et honnêtes, dont la richesse s'est accrue au fil des années. La Baie de la Sérénité forme une forteresse naturelle et les Magrittains contrôlent toute la région environnante y compris les deux caps jumeaux où deux forteresses massives gardent l'entrée du port et servent de postes de guet. Les marchands de Magritta font le commerce des marchandises venues du nord, tout comme leurs propres produits locaux, y compris l'argent extrait des montagnes Abasko qui se trouvent à l'est. L'étendue du commerce méridional de Magritta est fortement enviée par les Cités-Souveraines de Tilée qui se plaisent à se qualifier de marchands-aventuriers. Il y a de fréquentes escarmouches entre ces cités rivales. Pour protéger leur commerce, les Magrittains entretiennent une marine puissante. Ils engagent souvent des navires et des équipages du Nord pour combattre aux côtés de leurs infatigables galions. Les navires hostiles sont impitoyablement envoyés par le fond alors que les pirates sont pourchassés et leurs équipages ramenés pour être exécutés en place publique. Quand aux navires des cités rivales, il arrive souvent qu'ils soient abordés et leurs cargaisons "inspectées". Parfois, les capitaines sont "convaincus" de voguer vers le port de Magritta pour y vendre leurs cargaisons. Cette pratique ayant le double avantage d'accroître le commerce de la cité et de réduire du même coup celui des rivales.

Comme tous les ports libres et les cités commerçantes, Magritta accueille une population polyglotte. Ses natifs sont de rudes travailleurs, ignorants, dans l'ensemble, des tentations et des dangers du Chaos grâce à la position de leur ville dans le sud du Vieux Monde. Néanmoins, il en est certains pour qui la tentation est trop forte de profiter du laxisme des lois pour se livrer à leurs cultes et à leurs pratiques innommables, à l'adoration des démons, loin de la vigilance qui caractérise les cités du nord. Mais, malgré cela, la vénération des Dieux du Chaos est une pratique qui révolterait la majorité des Magrittains sains.



• KISLEV •

Pour ceux qui ne connaissent pas les Kislévites, il est surprenant de penser que Kislev accueille quelques unes des plus anciennes colonies du nord du Vieux Monde. Cette région a été colonisée, il y a plus d'un millier d'années par un peuple jadis nomade qui répondait au nom de Gospodars et qui avait fait des razzias sur la région depuis les confins des Montagnes-du-Bout-du-Monde pendant de nombreuses années. Réalisant que l'Empire se désintégrait et qu'il était beaucoup trop occupé à régler ses problèmes internes pour se préparer à résister à une invasion, les Gospodars saisirent leur chance à deux mains. Quand l'Empire commença à réagir, les ex-nomades avaient déjà établis leur royaume.

Géographie :
Kislev comprend la ville du même nom et nombre de nations, colonies vassales qui s'étendent entre le fleuve Lynsk au nord et le Talabec au sud. C'est la seule nation du Vieux Monde qui s'étende vers l'est au-delà des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Toutefois, les pays concernés (connus sous les noms de "Zaborota" et "Les Lointains") ne sont soumis qu'à une autorité ténue de la part des "Boyars" (barons) et ce n'est qu'au plus fort de l'été que les passes dans la montagne sont praticables. A l'ouest, la Mer des Griffes et les Forêts des Ténèbres constituent de plus solides frontières.

La Rivière Urskoy :
C'est la plus orientale de toutes les voies navigables du Vieux Monde. Elle permet le transport des cargaisons de Kislev à travers tout l'Empire ; jusqu'à la mer - à Marienburg, soit à près de 1600 km de Kislev. A Altdorf, l'Urskoy se jette dans le puissant Reik; ce qui permet le transfert des marchandises directement à bord des navires de mer.

Le Fleuve Lynsk :
Il marque la limite entre Kislev et les Terre Incultes du nord. Il est accessible aux péniches jusqu'à Praag. Toutefois, il faut avoir recours à des capitaines forts braves pour risquer un bateau sur une route aussi périlleuse, ouverte aux hordes du Chaos qui rôdent sur la rive septentrionale du fleuve. Pendant l'hiver, il n'est pas rare que le fleuve soit gelé sur des kilomètres. Les habitants de Praag doivent alors se rabattre sur leurs provisions pour survivre.

Politique :
Les barbares nordiques et les hordes du Chaos doivent passer par Kislev pour pénétrer dans le Vieux Monde et les Kislévites ont fait serment de les en empêcher. Pour cette raison, ils entretiennent une robuste armée de vaillants combattants et emploient de nombreux mercenaires et autres bras à louer. Kislev est en état de siège, en première ligne dans la guerre contre le Chaos. Hélas, comme partout ailleurs, les germes du Chaos sont profondément enracinés et les forêts de Kislev sont sous la domination des Hommes-Bêtes de toutes sortes et de leurs alliés humains, ces traîtres assoiffés de pouvoirs. Les Cités-Souveraines, y compris Kislev, sont des royaumes de plein droit mais, dans les faits, elles ne sont rien d'autre que des provinces dirigées par des monarques sous la plus totale autorité du Tsar Radii Bokha de Kislev, Seigneur du Nord.

Population :
Il y a longtemps que les Kislévites ne sont plus mêlés aux autres habitants du Vieux Monde et maintenant ils sont énigmatiquement differents. Ils sont grands, larges d'épaules, aux cheveux roux ou d'un blond dense. Ce sont des combattants déterminés, voués à déraciner les hordes du Chaos qui les menacent au nord et au sud. Ce sont aussi de grands amateurs de musique ; les chants de batailles de Kislev sont très impressionnants, surtout lorsqu'ils sont chantés par les voix profondes des guerriers Kislévites, juste avant une bataille.

Langage :
Bien que les Kislévites aient, depuis longtemps, adopté la langue Occidentale, leur passé n'est pas encore totalement oublié et beaucoup parlent encore le dialecte tribal des anciens qui est réputé pour ses abus de termes hautement descriptifs. La voix des kislévites a des accents riches et sonores et, lorsqu'ils utilisent l'occidental ils ont un fort accent.

Cités :
Les trois grandes cités kislévites sont Erengrade, le port principal du pays, Kislev, la capitale et Praag, la cité assiégée du Roi Zoltan.

Erengrade :
De tous les ports septentrionaux du Vieux Monde, Erengrade n'est dépassé en importance que par Marienburg (voir les Wastelands). Par le port, transitent les innombrables marchandises des côtes de la Norsca : huile de baleine, bois de charpente, bitumes, poissons etc. Des navires, basés dans la cité, entreprennent des voyages vers le nord pour commercer avec les Nordiques et les Nains du Nord. Pour cela, il leur faut braver les dangers des mers du nord bouillonnantes des malformations et des malveillances des immondes dieux du Chaos. Sur les quais d'Erengrade, les nordiques côtoyent des marchands de toutes origines, tout autant que dans les grands

centres commerciaux de Marienburg ou l'Anguille. Occasionnellement, ils rencontrent des marins de ports très éloignés comme Bilbali ou Magritta. La cité est située à l'embouchure du Lynsk, à l'intérieur d'un grand lagon qui sert d'abri contre les mers froides et les vents ravageurs du Chaos qui soufflent depuis le nord. Le principal complexe dockaire est situé sur une île de bonne taille reliée à la terre ferme par un fabuleux pont de bois appuyé sur de gros piliers profondément plantés dans le fond du lagon.

L'architecture de la ville est unique dans la région. Les bâtiments ne dépassent pas la hauteur de deux étages mises à part les nombreuses tours des temples dont les coupoles dorées et les cloches très nombreuses font la célébrité de la ville. En certaines occasions, cette multitude de cloches sont activées en même temps leurs sons conjugués sont audibles à des kilomètres de là. La cité oppose de solides murs de rondins aux créatures qui hantent les forêts obscures et, à partir des portes de bronze, une longue et périlleuse route s'ouvre en direction de Middenheim et de l'Empire.

Kislev :
La capitale est située sur les rives de la rivière Urskoy, à l'endroit où elle forme une grande boucle pour contourner la colline "Gora Geroyev" (la "Colline des Héros") sur laquelle la cité est bâtie. Ses murs sont robustes et inébranlables même si certaines portions en sont -en apparence- fondues. Ce sont les endroits sur lesquels les vagues du Chaos se sont brisées avant d'être repoussées par les vaillants défenseurs de la cité. Kislev est située à l'extrême limite de l'anarchie ; au bord d'une région dont les formes se distordent et changent avec le vent. La cité a subi les assauts des hordes du Chaos et du souffle distordant qui les accompagne. Beaucoup de constructions de Kislev portent témoignage des terribles batailles au cours desquelles la chair se fondait dans la pierre pour se relever ensuite sous des formes différentes, horribles.

Les quais de Kislev sont installés autour d'un bassin artificiel creusé à l'intérieur des murs de fortifications. On n'y accède qu'après avoir passé un pont très bien défendu. A l'est de la cité, la rivière est moins profonde et elle abrite des barges à fonds plats et de petites embarcations fluviales dont les équipages se réunissent dans les tavernes, les auberges et les maisons qui bordent les quais.

Au sommet de la colline se dresse le palais du Tsar Radii Bokha, le Seigneur Suprême du Nord et souverain de tous les Rois de Kislev. Cette puissante forteresse s'élève étage après étage, des tours de pierres et des crénaux festonnés, jusqu'à un grand dôme doré que l'on peut apercevoir à des kilomètres à la ronde.

Praag :
La ville a eu moins de chance que Kislev ; elle fut autrefois inondée par une tempête de Chaos aux effets distordants. Dans les horreurs de la destruction, les servants du Chaos envahissaient les rues massacrant femmes et enfants pendant que la cité elle-même se liquéfiait en une atroce caricature de sa grandeur perdue. Lorsque la marée de Chaos se retira, ceux qui avaient eu la chance de pouvoir se réfugier dans les bois revinrent pour trouver leurs demeures transformées comme dans le plus hideux des cauchemars. Là où il y avait, autrefois des alignements de maisons, il ne restait plus qu'un incroyable amas de verre fondu, comme liquéfié par une chaleur fantastique, avec des grottes et des cavernes et toutes sortes de formations aberrantes. Et l'horreur ne se limitait pas aux matières inanimées car les marées du Chaos ont l'odieux pouvoir de mêler la matière vivante à l'inanimé. Il n'était plus possible de distinguer la chair de la pierre, toutes deux s'étaient mélangées. Les survivants découvrirent leur cité totalement corrompue, des murs exhibaient des rangées de dents alors que certains sols s'agitaient comme s'ils étaient composés d'une multitude de petites créatures.

En désespoir de cause, le Roi Zoltan ordonna que l'on brûlât la ville jusqu'à ce qu'il n'en reste rien, ainsi le site serait débarrassé des révoltantes mutations et l'on pourrait rebâtir. Et ce fut fait. On érigea une nouvelle cité ceinte de murailles qui n'on rien à envier à celles de Kislev. Mais personne ne se doutait alors que les créatures du Chaos ont un pouvoir tel qu'il faut bien plus que cela pour les détruire. Bientôt, les terreurs de l'ancienne cité commencèrent à se réveiller, polluant les nouveaux bâtiments. Au début, la cité commença à murmurer, puis l'air de la nuit s'emplit de pitoyables cris d'agonie. Une fois de plus, des visages apparurent dans la masse des murs et des mains surgissaient des pavés pour saisir ce qui se trouvait à leur portée. Ce n'est que par des mises à feu attentives et des reconstructions que l'on parvient à éliminer la corruption chaotique jusqu'à un point acceptable. Mais la réputation de Praag reste sinistre et les voyageurs font des récits effrayants des atrocités qui ont eu lieu dans la cité. Dans son palais proche, le roi Zoltan entraîne la milice de Stalgrad et ressasse des plans en vue de la défaite des larves du Chaos, pour venger son peuple.

• LES CITES-SOUVERAINES DE TILEE •

Les plaines côtières qui entourent la Mer de Tilée sont constellées de colonies humaines qui, collectivement, portent le nom de Cités Tiléennes.

Géographie :
La Tilée s'étend depuis les montagnes Apuccinis, à l'est, jusqu'aux monts Abasko, à l'ouest, en s'incurvant autour de la Mer Tiléenne. Elle est bordée, au nord, par les montagnes Irranas. Les Appucinis abritent les Tiléens des territoires sans lois connus sous le nom de Principautés Frontalières (c'est, du moins, comme cela que les Tiléens les voient) mais les forêts situées dans les collines au pied des montagnes, sont assez dangereuses. Elles abritent de nombreux prédateurs et pas tous d'origine naturelle. Il y a aussi les Gobelins qui, avec les bandits, constituent des menaces constantes. Ces derniers ont d'ailleurs installé des forteresses de pierre dans les hauts plateaux de la montagne. Très peu de Tiléens seraient volontaires pour s'aventurer dans ces régions ; peu de ceux qui l'ont fait sont revenus. Les pays de l'intérieur sont beaucoup plus concernés par l'agriculture, par l'élevage de chèvres et moutons et par leur maigre bétail. Les montagnes Abasko plongent directement dans la mer ce qui ne laisse que peu de place pour des agglomérations. On y trouve, cependant, quelques villages de pêcheurs, accrochés au flanc de la montagne et ils pratiquent parfois l'élevage d'ovins qu'ils conduisent dans des vallées cachées de la montagne.

Au Nord-ouest, le pays vit dans les miasmes maléfiques des Marais Flétris, une région sans vie où des mares peu profondes sont alimentées par une multitude de ruisseaux pestilentiels, le tout baigné dans une brume tourbillonnante. Les marais occupent des kilomètres de bassins fétides dans lesquels rampent des choses gluantes et indescriptibles. C'est une terre sans lumière toute entière baignée dans les brumes et la vapeur ; si repoussante que les Humains ne s'en approchent jamais. Les marais sont le domaine de la pestilence et d'innombrables insectes, vecteurs de maladies. Mais ils constituent aussi le royaume de ces super-serviteurs du Chaos que sont les Skavens. Leur cité, Abjectalie, est un véritable monument de pourriture. Elle se trouve, à moitié effondrée, au beau milieu du bourbier puant. Les Hommes évitent soigneusement toute la région et les rares individus qui osent éructer le nom de la cité affirment qu'il ne s'agit que d'une légende malsaine.



Politique :
Le territoire de Tilée est divisé en de nombreux états dont chacun est sous la tutelle d'une cité, ou d'une ville principale. La plupart des nations importantes se situent le long des côtes et ce sont de grandes puissances maritimes. Elles luttent souvent contre les Arabes et contre les Estaliens pour contrôler les hautes mers, saisissant les convois marchands ou les commerçants isolés. Bien que la rivalité entre les nations Tiléennes soit importante, elles manifestent néanmoins un certain respect, dû à un héritage partagé, qui fait que leur agressivité se dirige plutôt vers les ennemis communs. Les états de l'intérieur des terres sont souvent plus petits et parfois plus ou moins inféodés aux états côtiers.

Population :
Les Tiléens partagent beaucoup de traits physiques et culturels avec les Estaliens. Ils ont la peau mate et leurs cheveux sont noirs et brillants. Dans la sécurité relative de leurs propres frontières, ils sont heureux de contester les déclarations Estaliennes concernant la première colonisation humaine du Vieux Monde, mais ils y regardent à deux fois avant d'en débattre avec un natif d'Estalie.

Langage :
Les Tiléens parlent un dialecte musical issu de l'Occidental. Parfois, certains étrangers le confondent avec le dialecte estalien... rien n'énerve plus un Tiléen.

Cités :
Les plus grandes cités Tiléennes (mais il en existe de plus petites) sont : Luccini, bâtie près d'un ancien port des Elfes des Mers ; Miragliano, construite sur des îles, avec des canaux en guise de rues ; Remas, patrie des plus grands pêcheurs du Vieux Monde ; Sartosa, la cité des Pirates et Tobaro, la cité des Sirènes.

Luccini :
La plus grande plaine méridionale de Tilée, une terre fertile, prospère, célèbre pour ses chevaux et ses greniers bien remplis, constitue l'arrière-pays de Luccini. Derrière ses murs élégants se trouve le plus grand mausolée du

Vieux Monde, dédié au Dieu Mórr. C'est là que, tous les dix ans, sont convoqués tous les grands Prêtres du Culte. La cité est bâtie, en partie, sur les ruines d'une ancienne métropole aux murs de pierre noire que l'on dit avoir été, jadis, un grand port Elfique. Il daterait d'avant la guerre contre les Nains. Actuellement ce n'est guère plus que quelques gravats mais, occasionnellement, quelques chasseurs de trésors ont découvert des entrées souterraines cachées depuis longtemps et ils en ont remonté des richesses anciennes. Les ruines n'en sont pas moins dangereuses. Certains pensent qu'elles sont hantées, d'autres affirment qu'elles sont le refuge de toutes sortes de malfaisants ; depuis les Gobelins vivant d'ordures, jusqu'aux brigands humains. Parfois, des lumières apparaissent dans les ruines ou de vagues psalmodies inhumaines sont portées par des vents froids. Plus terribles encore sont les éclats de rires que l'on entend parfois par des nuits claires, accompagnés de hurlements de terreur et des plaintes perpétuelles des damnés. Des citoyens bien avisés réclament souvent que l'on débarrasse les ruines mais la zone est étendue, plusieurs fois la largeur de la cité elle-même, aussi la tâche est-elle, jusqu'à présent, restée impossible à accomplir.

Miragliano :
La cité est bâtie sur des centaines de petites îles connectées par des canaux aux berges empierrées. Vers l'intérieur des terres le paysage est marécageux et déplaisant mais la cité elle-même est aérée et propre. L'approvisionnement en eau constitue un problème, celle des canaux n'est pas consommable et les cours d'eau qui se jettent dans les marais sont situés à plusieurs kilomètres. Les habitants de Miragliano achètent donc de l'eau à des vendeurs qui sillonnent les canaux sur de petites barques.

Miragliano est une grande cité de commerce dont les petits bateaux légers sont un véritable fléau pour les grandes nations de marchands. Les bateaux de Miragliano naviguent régulièrement jusqu'à des horizons aussi éloignés que le sont les mers du sud. Toutefois, le blocus imposé par les navires Magrittains dans la Mer Méridionale, s'avère difficile à passer. Les Miraglianiens sont un peuple vigoureux et ambitieux. On trouve des marchands de la cité dans tous les coins du Vieux Monde ; achetant des fourrures et de l'ambre à Erengrade, distribuant des marchandises du Vieux Monde à Marienburg, ou marchandant avec des commerçants arabes à Magritta.

Remas :
Un promontoire géant -de plus de 150 km de long et 75 de large- s'avance sur la Mer Tiléenne et délimite un grand lagon dans lequel s'écoulent de nombreux petits cours d'eau. Cela rend le lagon extrêmement propice à la vie aquatique ; un bienfait que les Rémains exploitent à fond. Ils ont acquis la réputation d'être les meilleurs pêcheurs du Vieux Monde. La cité a été construite à la pointe de la péninsule, cernée de murs de tous côtés. Pour affermir encore ses défenses, la cité s'est dotée de deux lignes de murs intérieurs qui suivent le contour du promontoire et s'élèvent en une splendide citadelle, au sommet.

Les Rémains sont de merveilleux marins et leurs navires rivalisent avec ceux de Miragliano et de Luccini pour le commerce méridional. Leurs petits bateaux agiles sillonnent souvent les mers dans un but moins louable que le commerce. En effet, les Rémains considèrent parfois les autres navires comme d'excellentes pièces de gibier, spécialement les Magrittains qui interdisent à Rémas d'exploiter à fond les possibilités du commerce méridional. Rémas et Miragliano entretiennent une certaine inimitié réciproque et on a vu souvent les deux cités guerroyer entre elles, sollicitant souvent l'aide des autres cités Tiléennes et engageant les services de mercenaires venus de tous les coins du Vieux Monde.

Sartosa :
Une rumeur qui circule dans le nord affirme que tous les Tiléens sont des pirates. En fait, ce n'est rigoureusement vrai que pour les Sartosiens et c'est pour cette raison que leur cité est souvent baptisée "la Cité des Pirates". Des vaisseaux-pirates de toutes tailles et de toutes formes jettent l'ancre dans le grand port de Sartosa, pendant que la Cité s'emplit du butin de ces écumeurs des mers : l'or du sud, la soie d'Arabie, les bijoux du Vieux Monde et les vins fins de Bretonnie. Toute la ville prospère grâce aux pirates, se retranchant derrière ses défenses et la farouche réputation de ses habitants.

Contrairement à Brionne (qui tolère les pirates et ferme les yeux sur leurs agissements), Sartosa est effectivement dirigée par des pirates. Elle est administrée plus sévèrement et plus efficacement que toute autre cité du Vieux Monde. Dans les limites du port, la loi des pirates s'applique, pardonnant les larcins mais appliquant souvent la peine définitive aux meurtriers, aux escrocs et aux traîtres. Les disputes entre les capitaines sont réglées par le Maître de Sartosa, le Roi des Pirates, élu chaque année au sein des capitaines pirates et par ses pairs qui se trouvent au port à l'époque propice.

La cité est abritées par des murs, protégées des assauts maritimes par de gigantesques engins de guerre abrités à l'intérieur de la cité, ou encastrés dans de solides bunkers creusés dans les falaises avoisinantes. La mer, elle-même, offre à Sartosa sa meilleure défense car le détroit qui sépare l'île du continent est animé d'un courant mortel ; d'ailleurs baptisé "le courant des pirates". Sa puissance est telle qu'aucun bateau ne peut accoster au nord de l'île. On ne peut approcher de l'île que par le sud, via les périlleux Sables du Crâne -une zone de bancs de sable sans cesse mouvante sur lesquels les bateaux peuvent facilement s'échouer. Seuls les pirates apprennent comment passer ces bancs de sable et le fait de révéler ce secret à un étranger constitue une trahison qui est généralement punie de la plus atroce des manières. Il arrive que même des bateaux pirates s'échouent sur les bancs de sable et, dans ce cas, la loi des Pirates leur applique la règle des épaves, ce qui signifie que leurs cargaisons peuvent être prises avant que les vents et les marées disloquent les bateaux. Cela donne lieu à des combats sauvages entre les bandes rivales, sans parler des hommes de l'équipage du bateau échoué qui supportent mal de voir leur butin durement acquis être pillé alors qu'ils sont en vue du port d'attache.

Tobaro :
Les montagnes Abasko s'étendent sur près de 800 km entre les pentes rocheuses du Pic des Fous et la région putride des Marais Flétris. Tout au long des ces 800 km, la côte est déchiquetée et dangereuse. Des rochers même submergés peuvent déchirer le fond des bateaux alors qu'ils sont à peine en vue de la terre. Pourtant, sur cette côte peu attirante et même meurtrière, il existe une grande cité : Tobaro, la Cité des Sirènes.

Tobaro est dite inaccessible par l'ouest en raison de la présence des montagnes et quasiment inapprochables par la mer à cause des récifs. Seuls les pilotes Tobarains peuvent naviguer entre ces rochers, en sécurité ; beaucoup de navigateurs expérimentés se sont heurtés à ces dangereux éperons rocheux et n'ont pu être sauvés que par les entreprenants pilotes de la Cité des Sirènes.

La légende se souvient d'une époque où toute la côte résonnait des appels des créatures qui volaient dans les airs et abritaient leurs nids dans les crevasses des pentes rocheuses qui surplombent la mer. Pendant des siècles leurs grattements se sont joints à l'érosion naturelle au point que la falaise s'est trouvée criblée de trous, ceux de leurs habitants. C'est alors que les Elfes traversèrent la barrière rocheuse qui s'étend le long de la côte, vinrent à la Cité des Sirènes et chassèrent ces créatures de cauchemar.

A leur tour, les Elfes élargirent les cavernes, bâtirent sept grandes portes maritimes et creusèrent un port, une caverne surmontée d'un dôme, comme une grande cathédrale, et capable d'abriter toute une flotte. Les pentes de la falaise furent transformées en une cité merveilleuse, unique parmi les colonies des Elfes de cette lointaine époque. Ils creusèrent dans les profondeurs de la montagne et découvrirent des vallées secrètes au delà des monts. Lorsque les Elfes abandonnèrent le Vieux Monde après la guerre qui les opposa aux Nains, la cité fut oubliée jusqu'à ce que les Tiléens redécouvrent le passage dans la montagne et l'entrée cachée du port. Ils n'eurent qu'à chasser quelques créatures cavernicoles puis ils purent s'installer dans la cité oubliée et la repeupler. Ils la rebaptisèrent Tobaro.

Les Tobarains font commerce des pierres précieuses et de l'argent issus des montagnes avoisinantes, qu'ils échangent contre des nourritures venues, principalement, des autre nations de Tilée. La mer leur fournit des aliments en abondance, bien que le régime soit un peu monotone et les hautes vallées permettent un peu d'agriculture. Bien qu'ils soient d'excellents marins, les Tobarains ne sont pas des adversaires commerciaux pour les Magrittains et les Arabes. Leur commerce maritime se limite principalement à la mer de Tilée et aux côtes méridionales des Royaumes Estaliens.

• LES WASTELANDS •

Les Wastelands sont des contrées dénudées, ravagées par un vent glacial qui soufflent de la Mer des Griffes, sans abri et plutôt inhospitalières. Elles ne doivent leur indépendance qu'à l'importance de Marienburg, la plus grande des cités du Vieux Monde. Les Bourgmestres de la cité ont, au fil de nombreuses années, obtenu divers privilèges et concessions de la part de l'Empire.

Géographie :
Les Wastelands se situent tout autour de la baie dans laquelle le Reik se jette dans la Mer des Griffes. La région s'étend jusqu'à la forêt de Reikswald au sud et à l'est et jusqu'au pied des Pâles Soeurs à l'ouest. Des fermes éparpillées trouvent refuge dans quelques endroits abrités ainsi que des villages. Mais l'essentiel de la population se rassemble à Marienburg.

Politique :
Loin des forêts de l'intérieur, les habitants des Wastelands n'ont qu'une faible expérience des périls du Chaos. Cela fait qu'ils sont plus laxistes - certains disent même trop laxistes- en face de ses dangers, que les peuples superstitieux de l'Empire. Ceux qui vivent plus près des forêts sont plus prudents, plus soupçonneux face à des étrangers et moins confiants, même entre eux. Toutefois, dans Marienburg et ses alentours, les gens sont amicaux et ouverts, comme il convient à un port cosmopolite dans lequel se présentent des marchands venus de partout. A une époque de son histoire, Marienburg faisait partie de l'Empire, mais ses habitants ont toujours fait preuve d'une grande indépendance et ils ont profité du fait que leur cité contrôle la majorité du commerce outre-mer de l'Empire, pour exiger des Empereurs successifs, une plus grande autonomie. Ces visées indépendantistes étant soutenues par les Bretonniens, les Bourgmestres de Marienburg sont maintenant en position de jouer de ces deux puissances pour obtenir ce qu'ils veulent.

Population :
Les habitants des Wastelands partagent beaucoup de traits physiques avec ceux du Reikland ; ils sont grands et robustes, durs à la tâche et volontaires.

Langages :
Les habitants des Wastelands parlent l'occidental avec des dialectes identiques à ceux des citoyens de l'Empire.

Cités :
La seule agglomération de quelque importance dans les Wastelands est la cité portuaire de Marienburg. Si vous voulez préparer des cartes montrant d'autres colonies dans les Wastelands (cf *Modèles de Sites d'Habitat dans le Vieux Monde*) il faudra vous souvenir qu'il n'existe pas de villes, seulement des villages et des fermes.

Marienburg :
Plus grand que tous les ports du Vieux Monde, Marienburg est naturellement le plus grand des centres de commerce du nord. Sa position, juste à l'embouchure du Reik, fait que toutes les marchandises venues du sud du Vieux Monde doivent transiter par la cité avant d'être dirigées vers Nuln, au sud et Kislev, à l'est. Il en va de même pour l'exportation puisque les marchandises, qui descendent le Talabec et le Reik, doivent passer par là avant d'être acheminées vers le sud du Vieux Monde, le Nouveau Monde, les Terres du Sud et même des contrées aussi éloignées que Cathay ou la Lustrianie.

La cité est construite à l'endroit où le puissant Reik coupe à travers l'ancien lit de rocs des côtes du nord pour se diviser et former un large delta. Au moment où il atteint Marienburg le Reik est le plus large de tous les fleuves du Vieux Monde ; de berge à berge, il mesure plus d'un kilomètre et demi. A Marienburg, le Reik rencontre une série de petites îles qui divisent son cours. La cité est bâtie sur ces îles qui sont reliées par de nombreux ponts. Une seule voie profonde a été maintenue ; elle se situe au sud de la cité là où se trouve la zone des docks. Les navires peuvent aisément emprunter ce canal, que ce soit vers le sud pour naviguer sur le Reik, ou vers le nord pour gagner la mer ; à moins qu'ils n'aient l'intention de faire halte à l'un des nombreux ports de la cité. Un unique pont traverse le canal principal, le "Grand Pont", élevé à partir d'une solide tour de pierre, au sud et traversant jusqu'à une colline rocheuse de l'autre côté. On monte pour accéder au pont par une route tortueuse qui s'enroule à l'extérieur de la tour. C'est une construction particulièrement admirée par les voyageurs. Elle est célèbre dans tout le Vieux Monde.

La cité elle-même, se distingue par la beauté de ses maisons dont la plupart sont de véritables forteresses qui appartiennent aux aristocrates mercantiles et aux aventuriers-marchands qui dirigent la cité. Marienburg accueille également la plus grande des communautés commerçantes des Elfes des Mers, laquelle compte environ 500 Elfes. Cette communauté Elfique est plus ou moins autonome ; elle applique ses propres lois, entretient sa propre milice. Et les autorités ne voient pas d'inconvénients à laisser les Elfes s'occuper de leurs propres affaires compte tenu des richesses que leurs négoces apporte à la ville.

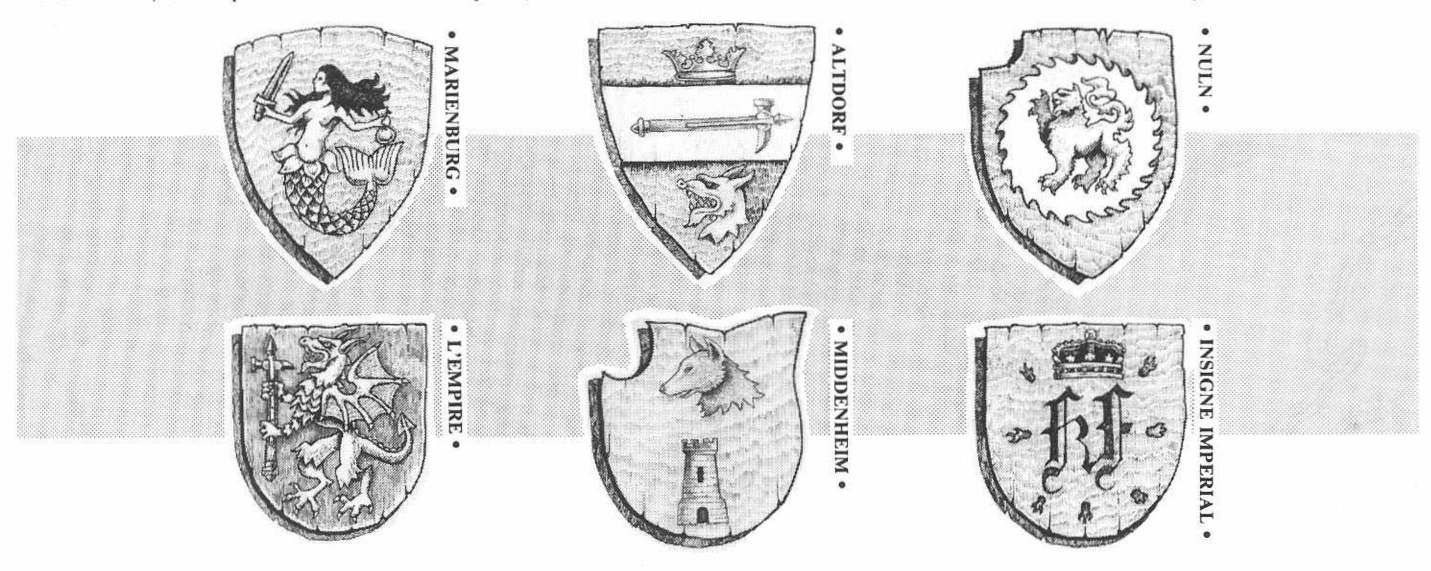
Marienburg est une cité riche, cosmopolite où tout respire l'abondance et le bien-être. Derrière ses murs blanchis par le sel marin, s'abrite le temple principal de Manann, le Dieu de la Mer. C'est un bâtiment de haute taille dont la décoration a été assurée par les meilleurs travailleurs de la pierre et du bois de la cité. (cf *Religions et Croyances*). Mais, dans une cité si ouverte, il n'est que trop facile pour les serviteurs du Chaos de se dissimuler et de perpétrer leurs actes maléfiques et leur crédo infâme.

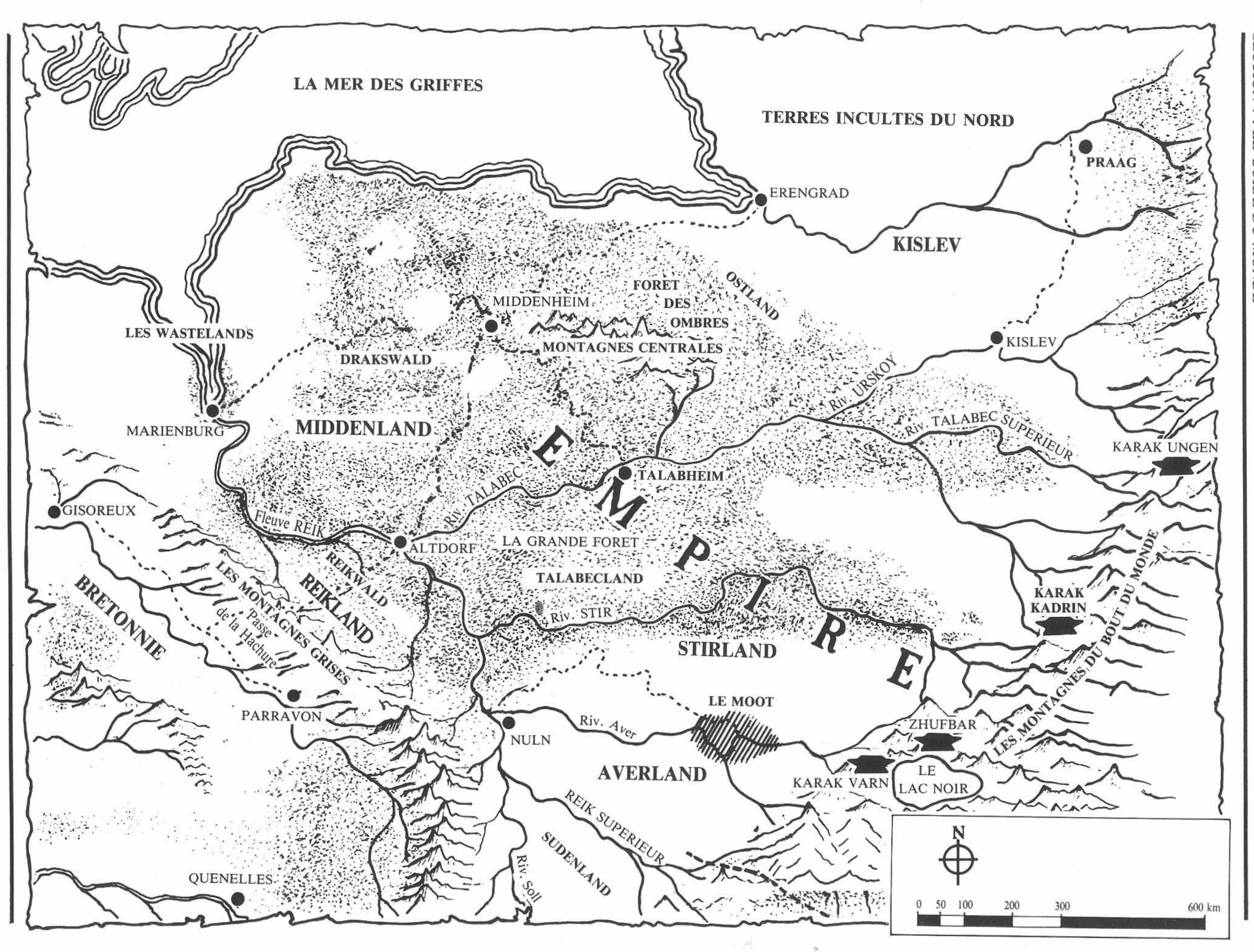
• L'EMPIRE •

De toutes les nations du Vieux Monde, l'Empire est la plus vaste. Il se compose d'un vaste conglomérat de Principautés, de Duchés, de Fédérations et de cités-souveraines. Nous admettrons que tous les personnages débutants sont issus d'une quelconque région de ce grand pays. Les villes et les villages qui se trouvent à proximité de Altdorf (voir ci dessous et *Les Modèles de Sites d'Habitat dans le Vieux Monde*) fournissent un excellent point de départ pour les Personnages-Joueurs ; surtout si vous prévoyez de leur faire jouer *Le Contrat de Oldenhaller*, le scénario qui se trouve à la fin de cet ouvrage. L'Empire est examiné avec plus de détails que les autres nations et vous pourrez découvrir des informations supplémentaires dans le supplément intitulé **l'Ennemi Intérieur.**

Géographie :
Au nord et à l'est, l'Empire est bordé par les eaux tumultueuses de la Mer des Griffes et par les hauteurs des Montagnes du-Bout-du-Monde. Au nord-est c'est le pays de Kislev où des armées héroïques contiennent les hordes du Chaos qui déferlent depuis les Terres Incultes du Nord. Au sud et à l'ouest, les Montagnes Grises et les Montagnes Noires forment des frontières naturelles. Enfin, au nord-ouest, la seule étendue libre entre l'Empire et le Bretonnie est occupée par les Wastelands.

A l'intérieur de ces frontières naturelles et politiques, il existe de nombreux petits états semi-indépendants. Parmi eux, il en est huit qui sont globalement désignés sous le terme de Provinces Electorales parce que les seigneurs qui les dirigent ont traditionnellement leur mot à dire dans l'élection de l'Empereur. Ce sont (telles qu'on les trouve sur la carte) : la Principauté de Reikland, la Principauté de Ostland, les Duchés de Middenland et de Talabecland, les Comtés de Stirland et d'Averland, la Baronie de Sudenland et le Mootland des Halfelings.




LA MER DES GRIFFES
TERRES INCULTES DU NORD
PRAAG
ERENGRAD
KISLEV
FORET DES OMBRES
OSTLAND
MIDDENHEIM
MONTAGNES CENTRALES
LES WASTELANDS
DRAKSWALD
KISLEV
Riv. URSKOY
MARIENBURG
MIDDENLAND
Riv. TALABEC SUPERIEUR
KARAK UNGEN
EMPIRE
TALABHEIM
Riv. TALABEC
GISOREUX
Fleuve REIK
ALTDORF
LA GRANDE FORET
TALABECLAND
REIKWALD
REIKLAND
BRETONNIE
LES MONTAGNES GRISES
'Passe' de la Hachure
Riv. STIR
STIRLAND
KARAK KADRIN
LES MONTAGNES DU BOUT DU MONDE
PARRAVON
LE MOOT
NULN
Riv. Aver
ZHUFBAR
AVERLAND
KARAK VARN
LE LAC NOIR
REIK SUPERIEUR
SUDENLAND
Riv. Soll
QUENELLES
N
0 50 100 200 300 600 km

A cela viennent s'ajouter trois grandes Cités-Souveraines (Freistadt) dont l'autorité s'étend jusqu'aux villes et villages à proximité immédiate. Ce sont : Middenheim, Talabheim et Nuln ; leurs seigneurs ("Grafs") sont aussi Electeurs.

La plus grande de toutes les cités de l'Empire est Altdorf, la Cité Impériale qui accueille également la haute Cathédrale de Sigmar (Voir le paragraphe *Religion*, ci-dessous).

Les Montagnes Centrales :
Ce ne sont pas les seules montagnes de l'Empire, mais ce sont les plus grandes et les plus significatives car elles séparent l'Ostland du reste de l'Empire. Environnées de forêts denses, elles sont soigneusement évitées par les Humains et les Nains.

Cours d'eau :
Les cours d'eau navigables jouent un rôle vital dans la vie de l'Empire ; ce sont les seules voies fiables pour le commerce et la communication entre les différentes cités et provinces. Malgré le fait que les Patrouilleurs Ruraux et les Péagers en assurent la sécurité et l'entretien du mieux qu'ils peuvent, les voies de communication terrestres restent assez peu sûres. Le réseau en a été tracé sous le règne de Guillaume - Le Sage et nombreuses sont celles qui serpentent à travers des étendues de forêts, ce qui signifie qu'elles sont souvent infestées de bandits de grands chemins et même, occasionnellement, de Gobelins.

La Rivière Aver :
On peut suivre son cours depuis les torrents dans les Montagnes Noires mais il est plus remarquable par la coloration de ses eaux, d'un bleu profond ainsi que par leur vigueur et leur écume. Son cours supérieur comporte de nombreuses chutes, mais au moment où il se jette dans le Reik, il est largement accessible aux péniches et autres embarcations fluviales. Il passe au cœur du Moot - le territoire des Halfelings - où il est vital pour l'irrigation des cultures. De temps en temps, il facilite les voyages des messagers entre Nuln et la lointaine forteresse Naine de Karag-Varn, très haut dans les Montagnes Noires.

Le Fleuve Reik :
C'est le plus long des fleuves du Vieux Monde, approximativement 1200 km depuis sa source dans les Montagnes Noires, jusqu'à la mer, à Marienburg. Entre Nuln et Marienburg le fleuve accueille un trafic presque supérieur à l'ensemble de tous les autres cours d'eau du Vieux Monde. Au sud de Nuln, le fleuve est appelé Haut Reik ou Reik Supérieur; son débit est rapide et ses eaux, claires. Nuln est le dernier endroit, sur la longueur du fleuve, où l'on peut traverser sur un pont ; et ce jusqu'à Marienburg. Juste après Nuln, le Reik est grossi par les eaux bleues de l'Aver et il peut mesurer jusqu'à 200 mètres de large ; on ne peut le traverser que par bateau. La traversée de l'étendue de la Reikswald est périlleuse, mais le fleuve est assez large pour offrir une certaine protection contre les créatures hostiles qui sont sur les berges. Seuls les raids aquatiques peuvent être sérieusement menaçants mais une surveillance est exercée par des patrouilles régulières et par la vigilance des Bateliers et des Eclusiers.

A Altdorf, le débit du Reik est augmenté par l'affluent Talabec qui, à cet endroit, est une rivière énorme et lente, chargée des terres noires des Montagnes Centrales. A l'endroit où les deux cours d'eau se rejoignent l'apport sédimentaire a créé des bancs de boue et de petites îles sur lesquelles est bâtie la Cité de Altdorf. A quelques kilomètres au nord de Altdorf, les deux cours d'eau se rejoignent et, à partir de là, c'est un énorme fleuve au cours paresseux qui se dirige vers la mer et dès lors, il autorise la navigation des bateaux de mer. Le Reik est constellé de petites îles de roches plus dures sur lesquelles sont bâtis beaucoup de villages de pêcheurs, de tavernes de marins et autres étapes commerciales. Sur de grandes distances, les berges restent fortement boisées et fournissent des sites d'embuscades aux pirates du fleuve ; toutefois, la plupart des bateaux sont généralement plus que capable de se défendre.

La Rivière Sol :
Affluent du Reik Supérieur, la Sol prend sa source dans La Voûte et elle est constituée par une multitude de torrents de montagnes qui, lorsqu'ils sont alimentés par la fonte des neiges, font d'elle un cours d'eau dangereux par son augmentation de débit.

La Rivière Stir :
Elle prend sa source dans les Montagnes Noires et se développe rapidement en une rivière majeure qui coule au fond d'une profonde vallée boisée. Sur pratiquement toute sa longueur, elle coule au coeur de la grande Forêt où elle est alimentée par de nombreux affluents. Dépassant parfois les 100 m de large et coupé de quelques ponts seulement, la Stir fournit une barrière naturelle, facilement défendable.

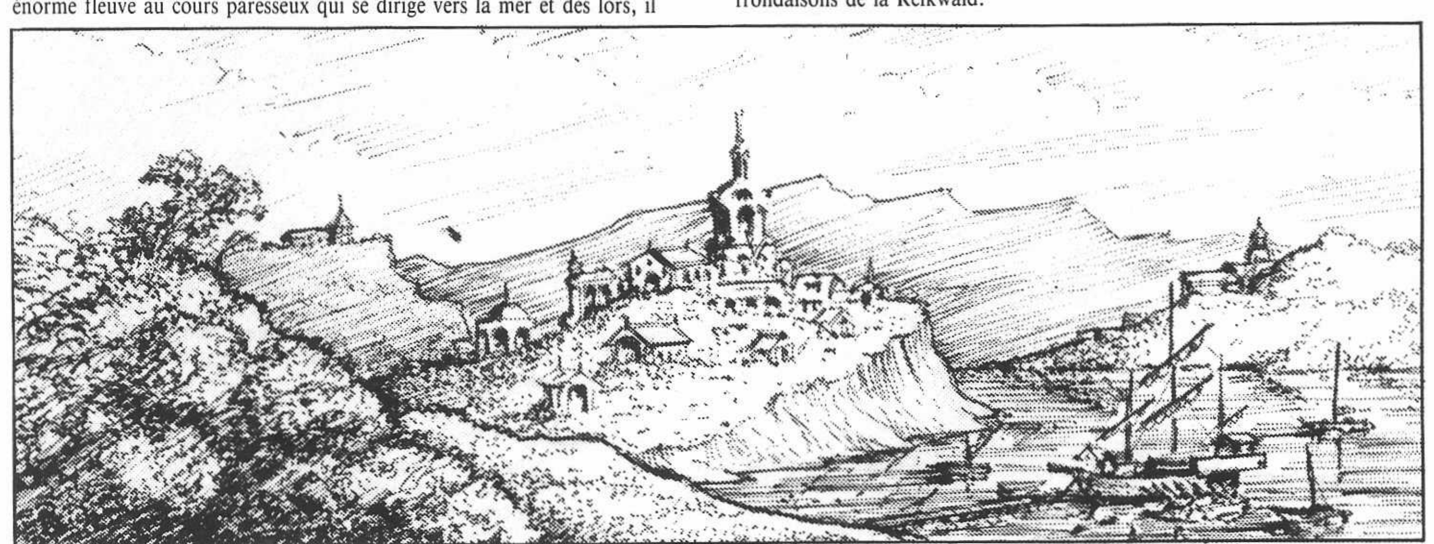
La Rivière Talabec :
Elle est constituée, au départ, par les torrents rapides qui coulent des versants nord des Montagnes-du-Bout-du-Monde et s'assemblent au pied de la face Ouest pour former cette rivière profonde, lente et aux eaux incroyablement claires. C'est cette partie du cours d'eau que l'on nomme le Talabec Supérieur. Sur toute la partie qui s'étend jusqu'à son confluent avec l'Urskoy, le Talabec Supérieur est bordé de forêts de conifères dont la réputation est plutôt malsaine parmi les paysans locaux. A partir de là, la rivière devient trop large pour que l'on puisse jeter un pont et elle s'élargit encore, graduellement, avant d'arriver à Talabheim. C'est là que se situe le principal point de traversée, le dernier véritablement fiable, avant que la rivière, maintenant lourdement chargée des terres noires des Montagnes Centrales, se jette dans le Reik, à Altdorf.

Forêts :
La plupart du territoire de l'Empire est couvert de forêts ténébreuses, enchevêtrées, constituées d'arbres à feuilles caduques.
Des zones forestières ont été déboisées pour permettre l'ensemencement et l'élevage. Malgré cela, il reste encore des centaines de milliers de kilomètres carrés boisés et inviolés. Les gens prudents refusent de s'aventurer sous les frondaisons, en dehors des routes et des voies navigables.

Les puissants arbres anciens de la Laurëlorn sont connus pour le grand amour que leur portent les Elfes Sylvains ; bien que leurs colonies -peu nombreuses- restent fermées aux étrangers, toutes protégées qu'elles sont par de puissantes Illusions et des artifices magiques qui désorientent les curieux.

La Forêt des Ombres qui englobe la plupart des Principautés de l'Ostland, est la plus sombre de toutes. Dans ses profondeurs enténébrées on sait que guettent des bandes d'Hommes-Bêtes du Chaos et de Gobelins. Ce sont les restes des dernières Incursions du Chaos qui se produisirent il y a quelques 200 ans. Les Ostlandais montent occasionnellement des expéditions pour déraciner et détruire ces nids de Créatures du Chaos mais seule une armée oserait passer les longues heures de la nuit sous ses branchages chargés de mousse.

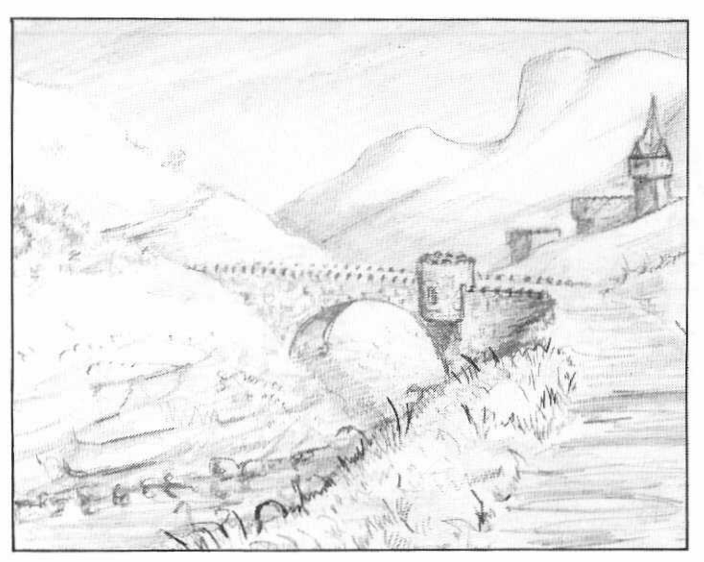
La Reikwald (Forêt du Reik) s'étend au pied des Montagnes Grises. C'est le terrain de chasse favori des parias de l'Empire. La forêt est un territoire idéal pour les bandits car la voie de communication principale qu'est le Reik, ainsi que la route qui suit le tracé du fleuve, passent sous les frondaisons de la Reikwald.



Histoire :
C'est Sigmar Heldenhammer qui, il y a quelques 2 500 ans, jeta les premières bases de l'Empire que l'on connait maintenant. Sigmar fit en sorte d'unir les tribus humaines du nord-est et, allié aux Nains, de les mener vers la Grande Victoire contre les Gobelins ; ces hordes de créatures du Chaos qui infestaient le Vieux Monde depuis près de 1 500 ans. C'est la date de cette victoire qui est commémorée par le premier jour du calendrier des Hommes. C'est sous la direction de Sigmar Heldenhammer que les guerres Gobelines furent amenées à leur conclusion et que les Hommes purent se consacrer, de nouveau, à l'exploration, à la colonisation et au développement de leur société ; tout cela dans une paix relative.

Cela dura pendant 1 100 années. Au cours de cette période, de nombreuses agglomérations furent construites et un système de gouvernement évolua dans lequel les provinces constitutives de l'Empire acquirent une certaine marge d'autonomie, en retour de l'appui qu'elles accordaient à l'Empereur. Les Seigneurs de ces régions -Princes, Ducs, Comtes etc.- furent ainsi nommés Electeurs et ils étaient dûment consultés lorsque venait le temps d'élire un nouvel empereur. Sigmar fut, par la suite élevé au rang de divinité et tout alla très bien tant que sa lignée occupa le trône impérial. Ce fut le cas jusqu'en 1115, année de la mort de Boris -dit l'Incompétent. L'extinction de la dynastie résulta en une période de troubles qui semblait interminable et on en vint même à déplorer une guerre entre le Talabecland et la Stirlande. Des charges étaient vendues et achetées ; des Electeurs furent corrompus, ou assassinés et, pendant 6 siècles, des régions différentes élirent des Empereurs différents, à Nuln, à Middenhein et Talabheim. Cette époque est connue comme celle des Trois Empereurs. Il va sans dire que ces querelles internes laissaient les marches de l'Empire bien mal défendues et c'est alors que des bandes de nomades venues des Montagnes-du-Bout-du-Monde prirent possession de la région qui devait, plus tard être baptisée Kislev. L'Empire, en tant qu'unité cohérente, n'existait plus. Les 300 années qui suivirent sont souvent qualifiées d'Age Noir pendant lesquelles les Provinces elles-mêmes, commencèrent à se désintégrer. Mais, en 2302, une nouvelle vague d'Incursion du Chaos ramena les peuples à la raison. Depuis Nuln, Magnus-le-Pieu lança un grand appel au ralliement "Que tous les vrais fils et filles de Sigmar s'unissent maintenant, qu'ils prennent les armes comme un grand peuple qu'ils sont et que jamais ils ne laissent les hordes du Chaos nous écraser, ni les Ténèbres Ultimes consumer notre terre ". Alliées à la Norsca et à Kislev, les armées de l'Empire furent triomphantes et la menace fut conjurée.

La guerre finie, Magnus fut dûment élu Empereur et couronné à Nuln, avec la bénédiction du Grand Théogone, Prêtre Supérieur du Culte de Sigmar. Ce Théocrate, dès lors, ne vit plus ses pouvoirs surpassés que par l'Empereur lui-même. Hélas, Magnus mourut célibataire et son frère Gunthar -un fervent de la religion de Ulric- commit l'erreur de déplaire au Grand Théogone. En conséquence, ce fût le Comte Léopold de Stirland qui accéda au trône, pendant que Gunthar était obligé de s'installer à Middenhein. La famille de Léopold resta en place pendant 60 ans. A ce moment, les concessions et les privilèges que Marienburg avait acquis en échange de l'accès à ses ports permirent finalement au Bourgmestre de la cité portuaire de déclarer le Wastelands indépendant. La rumeur d'une connivence de Dieter, le petit fils de Léopold, avec les Bourgmestres mena presque jusqu'à l'accusation et la couronne impériale passa à Guillaume II, Prince d'Altdorf. La famille de Dieter, disgraciée, partit pour Talabheim.



Guillaume n'avait aucun désir de s'installer à Nuln et il préféra déplacer la capitale en Altdorf où elle reste encore en ces jours sous le règne du descendant direct de Guillaume : Karl-Frantz Ier.

Les Semi-Humains dans l'Empire :

Nains :
De toutes les races semi-humaines, les Nains sont les plus courants dans l'Empire ; il existe nombre de communautés purement Naines dans les Montagnes Grises et les Montagnes Noires. Il ne faut pas confondre les Nains Impériaux des Montagnes-du-Bout-du-Monde spécialement ceux des forteresses de Karak Ungor et Karak Kadrin avec les Nains qui sont citoyens de l'Empire et qui vivent dans ses limites. Les premiers résident au delà des frontières de l'Empire, ils ont été baptisés de la sorte parce qu'ils s'accrochent désespérément à la gloire d'un âge révolu, lorsque l'Empire Nain s'étendait sur toute la longueur de la Montagne-du-Bout-du-Monde. Ils étaient alors tous liés par un terrible serment ; celui de rechercher et de détruire les Nains du Chaos, partout où ils pouvaient être dénichés.

Les Nains qui vivent dans l'Empire sont des citoyens à part entière, ils sont totalement intégrés au sein de la société humaine. Plus encore, leurs Compétences d'Engingneurs sont très recherchées et la Guilde des Engingneurs, dirigée par des Nains n'est pas loin de détenir le monopole des Compétences de la race.

Elfes :
Les Elfes Sylvains sont bien loin d'être communs dans l'Empire et les Elfes des Mers y sont pratiquement inexistants, mis à part ceux qui, occasionnellement, entreprennent de remonter le Reik de Marienburg à Altdorf. Ni l'un ni l'autre de ces rameaux Elfiques n'a le moindre rôle dans l'organisation politique du Pays. Les quelques colonies d'Elfes des Bois qui sont installées dans l'Empire sont cachées dans les profondeurs des plus anciennes forêts. Leurs localisations exactes sont jalousement gardées secrètes. Les Elfes n'apprécient guère les visiteurs d'autres races non invitées et ils dissimulent souvent leurs habitats derrière de puissantes illusions. Les rares Elfes qui quittent leur foyer sont des individus exceptionnels, à l'humeur aventureuse. Leurs congénères les considèrent avec une certaine perplexité. Au moment de leur départ, on leur conseille parfois de ne jamais revenir et ils peuvent être traités comme des parias par la suite. Mais, même dans ce cas, ils ne sont jamais disposés à parler de leurs antécédents au sein de leur peuple et ils considèrent comme la dernière des trahisons de révéler la localisation de leur ancien foyer à quiconque n'est pas autorisé à la connaître. Dans les zones rurales de l'Empire, le peuple tend à concevoir une certaine méfiance envers les Elfes mais, dans les zones urbaines, moins frustres, ils sont mieux acceptés bien qu'ils aient le don d'éveiller une certaine curiosité.

Halfelings :
L'Empire englobe la plus grande communauté purement Halfeling de tout le Vieux Monde. Elle se situe sur les rives de l'Aver, entre les Comtés de Stirland et d'Averland. On la connait sous le nom de Mootland, ou plus simplement "le Moot" ; ce nom dérivant de la pratique qui veut que les Halfelings assurent leur gouvernement par des Meetings. La région a été concédée aux Halfelings il y a environ 1 500 ans (pendant la période des Trois Empereurs) par un édit de Louis-le-Gros, en reconnaissance de services rendus aux cuisines impériales qui, jusqu'à l'arrivée des petits hommes étaient notoirement horribles. Cette concession laisse le Moot dépendant de l'Empire pour ce qui est de la défense.

Le chef de chacun des nombreux villages est appelé l'Ancien. Les Anciens se réunissent aussi souvent qu'il est nécessaire pour résoudre les problèmes qui se posent. Ce sont des réunions régionales qui se tiennent dans un village choisi selon un système très élaboré qui tient compte du prestige, d'une liste de notation et de l'abondance de la récolte locale. Le Halfeling-Président de ce meeting est élu par les Anciens et il, ou elle, est également investi d'un droit de vote lorsque vient le temps d'élire un nouvel Empereur. C'est la seule voix dont l'Empereur ne peut pas disposer (voir ci-dessous Politique). En échange de leurs privilèges, les Halfelings du Mootland envoient un détachement à la capitale ; à la fois pour servir dans la maison Impériale et pour assister la milice locale.

En dehors du Moot, on peut rencontrer des Halfelings dans tout l'Empire. Ils vivent parmi les Humains. Nombre de maisons riches emploient des Halfelings dans leurs cuisines et un certain nombre d'Auberges-Relais, de Tavernes et d'Hostelleries sont tenues par des Halfelings ou en comptent plusieurs parmi leur personnel.

Politique :
A la mort d'un Empereur, son successeur est élu par les quatorze Electeurs Impériaux : les Seigneurs des Cités-Souveraines et ceux de chacune des Provinces Electorales auxquels se joignent le Prêtre Supérieur du Culte de Ulric et le chef de la communauté Halfeling du Moot, plus trois des plus hauts dignitaires du Culte de Sigmar.

L'Empereur est à la fois chef de l'Etat et Commandant en chef des armées impériales. Il règne en légiférant par édits impériaux. En théorie, l'Empereur dispose de tous les titres -ainsi que des terres et des privilèges qui s'y rattachent, y compris les votes -qu'il ou elle, répartit selon ce qui lui semble judicieux. En pratique, tous ces avantages sont conservés dans les familles en place, les titres passant à l'aîné des enfants, au fil des générations successives. Parfois, il arrive que le porteur d'un titre en vienne à le vendre, pour en tirer un profit, ou pour un motif encore moins respectable.

Le règlement des affaires courantes de l'Empire est entre les mains des Seigneurs des différentes Provinces qui peuvent être plus ou moins indépendantes selon les relations qui existent entre le Seigneur et l'Empereur et les privilèges accordés à la Région par des édits précédents. Ainsi les cités-Souveraines de Talabheim et Middenheim sont farouchement autonomes car ce sont des descendants de familles impériales qui y règnent (voir *Histoire*).

L'Empire entretient des relations étroites avec le Tsar de Kislev et avec les Bourgmestres de Marienburg (voir *Les Wastelands*). Le premier se tient entre l'Empire et les hordes du Chaos et les autres contrôlent l'accès aux liaisons commerciales vitales.

Langage :
Les citoyens de l'Empire pratiquent la plus répandue des formes du langage occidental : le Reikspeil, la référence à partir de laquelle tous les autres pratiquants de la langue sont jugés. Comme les professeurs d'universités de l'Empire ne manqueront pas de vous l'expliquer, si vous avez quelques heures à perdre, l'Empire a été le premier pays à développer un langage écrit. Il dispose donc, maintenant, d'un énorme trésor de littérature dans les bibliothèques de ses villes. Il est d'autant plus dommage que la frange de population capable de lire ou d'écrire soit ainsi restreinte.

Population :
Les citoyens de l'Empire sont généralement plaisants, surtout avec les autres citoyens de l'Empire. On dit des paysans de l'Empire qu'ils sont superstitieux mais, compte tenu de leur longue histoire sanglante et de la proximité de Kislev -et donc des hordes du Chaos- cela est parfaitement compréhensible. Les chefs de l'aristocratie des villes et des cités restent vigilants face à l'extension du Chaos (la profession de Répurgateur est hautement estimée), mais il leur est impossible de patrouiller dans les forêts trop vastes. De temps à autres, des expéditions sont montées pour détruire des repaires du Chaos, ou d'autres indésirables mais ces expéditions sont très coûteuses, y compris en temps et les résultats qu'elles apportent sont surtout négligeables.

Religions :
Le culte le plus actif dans l'Empire est, de loin, celui de Sigmar Heldenhammer. Il dispose de pas moins de trois votes lors des élections Impériales. Ceux-ci sont détenus par le grand Théogone de Altdorf et ses deux délégués, (les Lecteurs) de Talabheim et de Nuln. Des oratoires et des temples dédiés à Sigmar sont disséminés, nombreux, dans tout le pays et aucun Empereur n'a jamais pu conserver son trône sans l'appui du Grand Théogone. Bien entendu, il est de nombreux Clercs des autres divinités dans l'Empire -le culte de Ulric est particulièrement important- mais le Grand Théogone est considéré comme l'autorité suprême en matière de Religion. Etant donné que le Prêtre Supérieur de Ulric (basé à Middenheim) est, lui aussi, un Electeur Impérial, cet état des relations séculières a parfois engendré quelques tensions entre les Clercs des deux cultes.

L'adoration des dieux du Chaos est formellement proscrite dans tout l'Empire. C'est un crime punissable de forfaiture (confiscation) de toutes les possessions du criminel -y compris la vie-.

Cités :
Les cités et les villes de l'Empire sont bâties en bois, en pierre, en briques ou en tout autre matériau disponible. Les styles architecturaux sont très variés mais les colombages sont très répandus. Les conditions et les nécessités locales dictent l'emploi des matériaux mais malgré cela la plupart des maisons anciennes et solides sont faites de pierre. Les plus récentes font appel à la brique, ce matériau d'invention récente. Les toitures sont de chaume, d'ardoises ou de tuiles.

Altdorf :
Au confluent du Reik et du Talabec, la combinaison des courants a laissé des dépôts boueux importants et le cours d'eau se divise en trois voies plus petites. Les îles sédimentaires qui se sont ainsi formées recoivent les fondations de la cité de Altdorf ; Capitale de l'Empire, site du Palais Impérial et de la magnifique cathédrale de Sigmar. La cité comporte de nombreux ponts qui bondissent d'île en île. A l'endroit où les canaux du fleuve se réunissent (du côté nord de Altdorf), il y a un grand port qui peut accueillir (compte tenu de la largeur du fleuve) des navires de mer.

L'enceinte de la cité -des murs blancs surmontés de toits de tuiles rouges- est une vision magnifique, ainsi qu'une formidable défense pour la cité. Au vu des récents événements de Kislev, l'Empereur Karl Frantz a récemment ordonné que les défenses soient renforcées et, actuellement, les murs sont parcourus par les Engingneurs Nains, débordants d'activité, qui oeuvrent à la consolidation des fortifications existantes.

La cité est renommée pour ses universités, ses Sorciers, ses bibliothèques et autres aspects de l'étude. C'est là que les plus prometteurs des étudiants du Vieux Monde travaillent sous l'autorité des meilleurs enseignants, pendant que des Sorciers d'âge canonique peinent sur des chefs-d'oeuvres magiques qui furent entrepris avant même qu'ils soient nés et qui se poursuivront après leur mort. C'est là, également, que des Clercs et des pelerins venus de tous horizons, viennent rechercher la bénédiction sous les murs de la cathédrale dans laquelle le Grand Théogone tient sa cour. C'est un bâtiment merveilleux, surmonté de nombreuses flèches ornées de sculptures, avec des arc-boutants et des coupoles dorées.

La cité est également un port de commerce bourdonnant d'activité, renforcé par la présence de marchands venus de tous les coins du Vieux Monde. Il y a des allées et venues constantes de Messagers Impériaux, d'ambassadeurs des Provinces éloignées et même de représentants de la lointaine Arabie.

La plupart des visiteurs arrivent à Altdorf par bateau mais il existe une route principale qui traverse la cité. Elle mène, au nord-est, vers Middenheim et, au sud-ouest vers la forteresse de Montagne de Helmgart qui garde la passe de La Hachure - dans les Montagnes Grises - et reste vigilante face aux raids de la population humanoïde de cette chaîne de montagnes.

Middenheim :
Middenheim se situe au sommet d'un ancien noyau de roche, un piton aux pentes abruptes, formés d'une roche particulièrement dure et qui surplombe les forêts avoisinantes ; juste au delà des escarpements d'ardoise désolés des Montagnes Centrales. Cette grande forteresse imprenable n'est accessible que par quatre routes qui passent sur de très hauts viaducs. Ils sont conçus d'une façon très astucieuse qui permettrait, en cas extrême, de les détruire très rapidement. De plus, il existe de nombreux monte-charges, des échelles de corde et, certains l'affirment, tout un réseau de tunnels qui sillonnent le piton et débouchent dans les forêts avoisinantes. La cité est construite très haut afin d'être mieux protégée car, dans l'éventualité d'une invasion du Chaos venue du nord, sa situation géographique la placerait en tête de liste. De plus, ce site élevé permet à ses habitants de porter leurs regards au-dessus des cimes des arbres. Mais, même de la plus haute tour de la cité, un observateur ne verrait pas grand chose d'autre que des arbres car toute la contrée en est couverte, sauf à l'est où les Montagnes Centrales jaillissent, hautes et déchiquetées du plancher de la végétation. Lassé de ce spectacle, son regard n'aurait plus qu'à se perdre dans la couleur menaçante des nuages d'orages.

L'actuel Duc de Middenheim est un descendant de Gunthar Tödbringer-frère de l'Empereur Magnus-le-Pieu- et il est déterminé à préserver l'indépendance de sa cité. Comme Gunthar, bien avant lui, le Duc en titre est un adorateur d'Ulric ; ce qui est très approprié puisque la cité abrite le temple principal de la religion de Ulric. C'est un vaste bâtiment, presque un château, qui peut accueillir des centaines de fervents à la fois. Il est la demeure du Prêtre supérieur de Ulric et de ses nombreux assistants.

Les villes et les villages qui dépendent de la cité en sont beaucoup plus proche qu'il n'est d'usage ailleurs (voir le chapitre : *Modèles des sites d'habitat*) mais, lorsque vous créez des agglomérations dans cette région, ignorez tous les résultats qui indiqueraient une agglomération dans la zone 2 et réduisez à 25 % les chances de présence d'une ville dans la zone 3. La proximité de la dangereuse Drakwald n'est pas étrangère à cet état de fait. Cette forêt est infestée d'Hommes-Bêtes et d'autres larves chaotiques qui sont restées là après la dernière Incursion du Chaos dans cette région. A la nuit tombée, tous les habitants des villages voisins s'assurent que leurs maisons sont bien fermées.

La région ne fournit que la nourriture de base. Tous les compléments doivent être importés de régions plus fertiles que celle-ci. L'approvisionnement en eau ne pose aucun problème. Il est assuré par de nombreux puits qui plongent dans les profondeurs de la roche. On n'a jamais eu à déplorer de pénurie et l'eau est claire et fraîche. On dit même qu'elle est bénéfique pour la santé et la longévité.

Nuln :
Cette cité se trouve à l'extrémité sud de la Grande Forêt, au point focal de quatre provinces (Reikland, Sudenland, Averland et Stirland) et de deux cours d'eau importants (le Reik et l'Aver). C'est le meilleur endroit pour traverser le fleuve avant son entrée dans la forêt. Il y a juste un peu plus de 100 ans, Nuln était encore la capitale de l'Empire (voir l'*Histoire*). C'était aussi une ville réputée pour son université. Les premiers collèges y avaient

été installés par l'Impératrice Agnetha et ses professeurs gardent encore une solide réputation qui attire beaucoup d'étudiants de très loin. Il est donc tout à fait normal que l'un de ses bâtiments les plus imposants soit le temple de Véréna qui fait face à l'entrée de la ville, dominant la route de l'Ouest de son impressionnante façade de colonnades.

Placée en un tel carrefour, il n'est pas surprennant que la ville soit dotée d'un marché prospère. Les marchands y amènent toutes sortes de marchandises du nord, du sud ainsi que des vins locaux et des métaux finement travaillés dans le Sudenland. Dans tous les cas, Nuln est une étape privilégiée pour tout le trafic de voyageurs venus de la Baronie de Sudenland ou du Comté d'Averland et se dirigeant vers Altdorf.

Actuellement, c'est la Comtesse Emmanuelle Von Liebewitz qui règne sur la cité. Elle donne des soirées somptueuses et des bals qui se poursuivent jusqu'au matin ; fêtes qui rivalisent avec celles de la cour Impériale à Altdorf. Son célibat fait qu'elle est considérée comme le "plus beau parti de tout l'Empire" ce qui attire des soupirants de tous les horizons du Vieux Monde.

Talabheim :

La cité se trouve exactement au centre de la Grande Forêt et certains l'appellent "l'oeil de la forêt" suggérant par là que, comme dans "l'oeil du cyclone" tout y est calme. Autrefois capitale du Duché de Talabecland, elle est maintenant l'une des cités-souveraines les plus farouchement indépendantes. Elle s'accroche fermement à ses privilèges conquis de haute lutte et à ses coutumes particulières. C'est à Talabheim que Dieter, le petit fils disgracié de l'Empereur Léopold, s'installa après avoir été exilé de Nuln. Ses descendants vivent là depuis lors.

L'agglomération se trouve à la jonction de deux grandes rivières. Les voyageurs fluviaux et ceux de la route s'y rencontrent pour une étape bienvenue sur les chemins qui les mènent soit à l'est vers Kislev, soit à l'ouest vers Altdorf.

Talabheim se trouve à l'intérieur d'un cirque rocheux de configuration inhabituelle car délimité par une sorte de couronne de remparts naturels. A l'intérieur de la cuvette, le sol est plat et c'est là que la cité est bâtie, environnée de champs qui prodiguent de riches récoltes aux habitants.

A l'endroit où le Talabec s'écoule autour des élévations rocheuses, une petite agglomération s'est installée qui dispose d'un port. De là part une route venteuse qui s'élève à mi-chemin du sommet des rochers avant d'entrer dans un tunnel ; la seule entrée de la cité. Ce tunnel est supposé avoir été percé par des moyens magiques, il y a de nombreuses années et on le nomme souvent le "Chemin du Sorcier". Il est long de 800 m environ et assez large pour que deux chariots puissent s'y croiser. A chacune de ses extrémités, une petite forteresse complète le dispositif défensif.

• L'HABITAT TYPIQUE DANS LE VIEUX MONDE •

La carte du Vieux Monde fournit aux MJ les principaux points d'intérêt géographique : les grandes cités et les forteresses, les ports importants, les passes, etc. Les villes les plus petites, les villages, les fermes ne sont pas indiqués, pas plus qu'ils ne le seraient, de nos jours, sur une carte de l'Europe à la même échelle. C'est donc à vous qu'est laissé le soin de définir les plus petites installations suivant vos propres idées et selon vos besoins. Le Vieux Monde est un vaste continent avec beaucoup de place pour diverses villes et cités. Toutefois, vous aimerez sans doute savoir que nous prévoyons de localiser un bon nombre de sites de populations dans la campagne **"L'Ennemi Intérieur"** que nous situons dans l'Empire.

• MODELES DE SITES D'HABITAT •

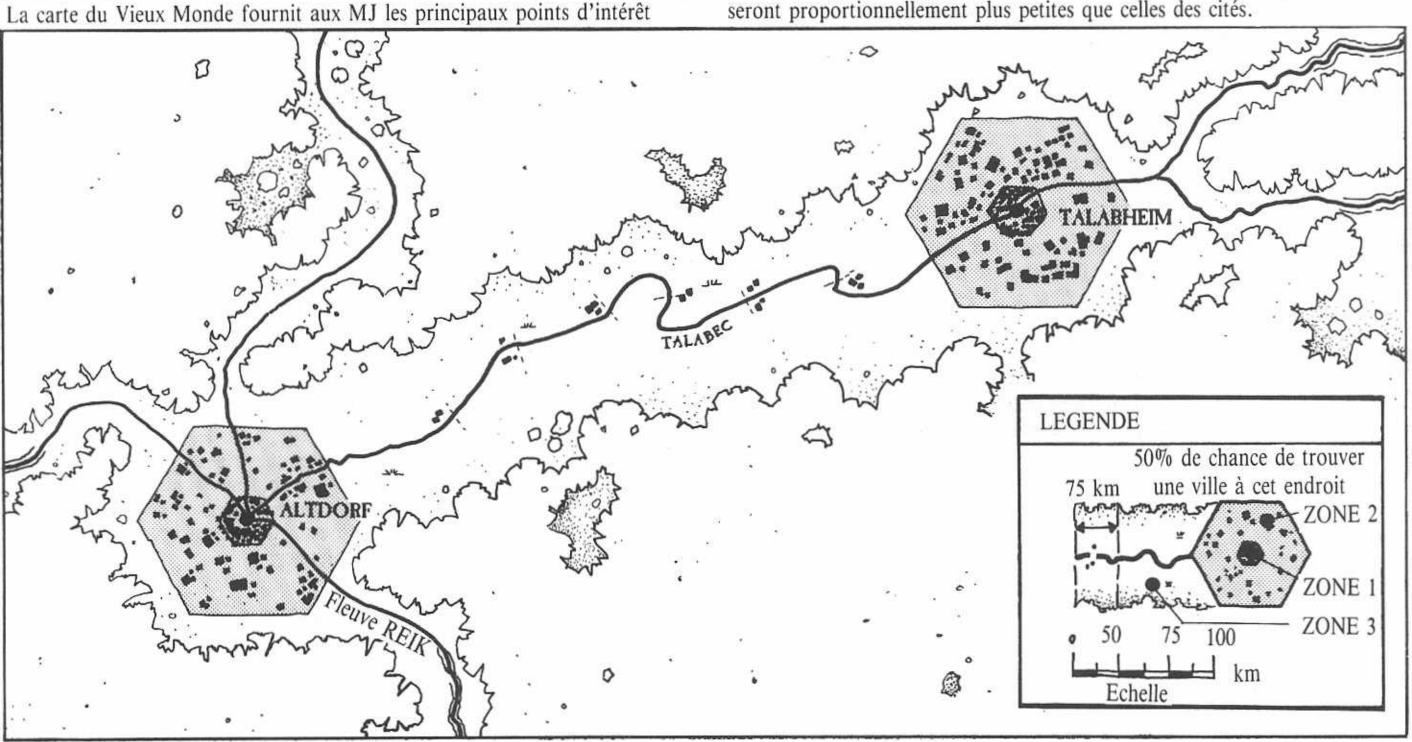
Pour vous aider à visualiser le Vieux Monde, cet ouvrage comprend une série de croquis montrant les modèles d'agglomérations typiques. Vous pouvez appliquer ces modèles pour créer les caractères marquants de régions que vous souhaiteriez définir mais n'hésitez pas à utiliser la logique ou votre bon sens pour surmonter les éventuels inconvénients de résultats que vous pourriez obtenir en appliquant strictement ces conseils. Des éléments tels que des incursions du Chaos ou des monstres en maraude, peuvent s'avérer importants.

• CITES PRINCIPALES •

Les principales cités, celles qui accueillent plus de 10 000 habitants sont indiquées sur la carte. Il n'existe pas d'autres rassemblements de population de cette importance dans le Vieux Monde. Vous remarquerez qu'elles ne sont pas espacées régulièrement, certaines sont plus proches les unes des autres qu'à d'autres endroits de la carte. Toutefois, quelle que soit la proximité entre les cités, elles ne sont jamais assez proches pour qu'il ne se trouve pas quelque autre agglomération entre elles.

Le dessin ci-dessous présente deux cités de l'Empire : Altdorf et Talabheim, ainsi que leur "zones de dépendance". Cet exemple s'apppliquerait aussi bien à deux autres cités du Vieux Monde. Les deux cités sont distantes d'environ 400 km, ce qui constitue une distance moyenne pour des villes de cette importance.

La zone fortement ombrée -la zone 1- s'étend à 35 km autour de la cité. Elle contient des villages et des fermes qui dépendent directement de la cité en ce qui concerne les marchés, la protection, etc. Tous les endroits de cette zone peuvent être atteints en un jour de marche au maximum. Le zone 2 -représentée en gris sur le dessin- s'étend jusqu'à une cinquantaine de km au delà de la zone 1. Elle accueille des fermes isolées, des hameaux, etc. En majorité, elle n'est pas cultivée ; ce sont des landes, des marais, des forêts, ou toute autre caractéristique géographique. La zone 3 -celle qui, sur notre dessin, est très légèrement ombrée- s'étend jusqu'à la cité voisine. C'est dans cette zone que l'on trouvera toutes les petites villes qui peuvent se trouver dans la région. Si des villes s'y trouvent effectivement, elles possèderont, elles aussi, leur "banlieue" de fermes et de villages mais elles seront proportionnellement plus petites que celles des cités.



• VILLES •

Etablissez l'étendue de la zone 3 en la mesurant sur la carte (dans notre exemple, elle mesure 250 km). Vous pouvez y disposer des agglomérations selon votre gré, ou utiliser les dés pour obtenir une répartition aléatoire. Allez d'une cité à l'autre et, tous les 60 km environ, effectuez un jet de 1D100. Il y a 50% de chance qu'une ville se trouve là. Il n'est pas nécessaire que vous la positionnez directement entre les deux cités, mais il faut savoir qu'elles tendront à se trouver dans les 80 km (1D8 X 10) de la route principale.

Quand la présence d'une ville est établie, il vous faut déterminer sa population (1D10-1) X 1 000. Un résultat de "0" indique que sa population n'excède pas 1 000 habitants et donc que la communauté n'est pas vraiment une ville. Déterminez son nombre d'habitants par un jet de (1D10-1) X 100. Si, là aussi, le résultat est "0" on saura que l'on est en présence d'une simple ferme, d'une petite concession minière isolée ; en tous cas d'une communauté minuscule qui ne dépasse pas les 2D10 âmes.

Les villes ont leurs propres "zones de dépendance" ; similaires à celles des cités, mais plus petites. Le dessin ci-dessous indique les différentes zones. La zone 1 contient des villages et des fermes et s'étend dans un rayon de 8 km autour de la ville. La zone 2 accueille des fermes jusqu'à 8 km aux alentours et la zone 3, qui s'étend sur 15 km supplémentaires, est purement constituée de terrains sauvages : forêts, marais, taudis etc...

• VILLAGES •

La zone 1 d'une cité contient 4D6 villages dispersés dans son périmètre. Ces villages ne doivent pas être placés uniquement le long des routes, mais répartis en fonction des impératifs de terrains et autres particularités naturelles. Chaque village accueille une population de 10D10 personnes. Les villages sont reliés les uns aux autres et à la route principale par des pistes mal entretenues. Les plus isolés, notamment ceux situés dans les forêts de l'Empire, s'abritent souvent derrière une quelconque forme de fortifications ; même s'il ne s'agit que d'une barricade grossière ou d'une barrière de pieux.

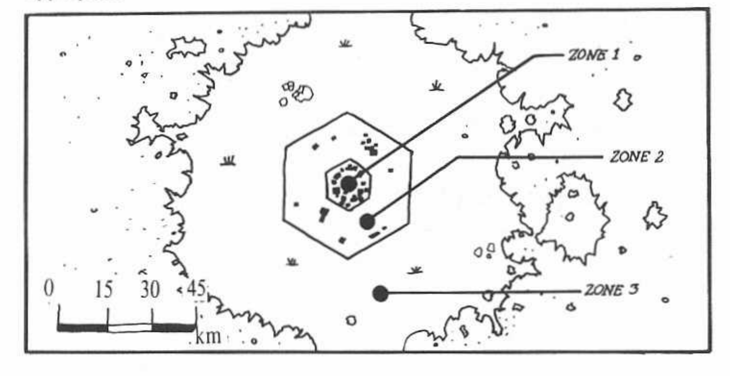
• FERMES •

Les zones les plus rapprochées des cités et des villes accueillent de nombreuses fermes, chacune abritant 2D10 personnes. Il n'est pas vraiment nécessaire de tracer la carte de toutes les fermes. Il suffit souvent de dire qu'elles sont éloignées de 1D8 km, le long des routes et des chemins. Si un joueur demande à quelle distance se trouve la prochaine ferme, le MJ n'aura qu'à lancer 1D8 et lire le résultat en km -sauf dans le cas où il se trouverait une agglomération plus près, et dans la même direction.

***Exemple :** En route pour Altdorf, les aventuriers se trouvent dans le village de Wolfen, situé à 5 km des portes de la cité, et ils s'enquièrent de la prochaine ferme sur leur route. Le MJ lance 1D8 qui lui donne "7". Il peut donc répondre qu'il n'y a pas de ferme entre Wolfen et Altdorf.*

La zone 2 d'une cité contient 4D6 fermes dispersées et, dans la zone d'une ville, on peut en trouver 1D6. Les fermes situées dans ces zones sont probablement protégées par quelques sortes de fortifications simples alors que, dans l'Empire, elle seront certainement ceintes de murs contre les animaux sauvages et les créatures du Chaos qui rôdent dans les endroits les plus isolés des Forêts de l'Ombre.

En plus de ces fermes, les structures qui suivent sont courantes dans le Vieux Monde, et elles peuvent être placées à des intervalles et dans des sites appropriés.



Auberges-Relais :
Ils sont destinés à fournir des chevaux frais et des provisions aux voyageurs (voir *Voyages dans le Vieux Monde*). Ils servent aussi au service du courrier et de lieu d'étapes aux passagers, car peu de cochers acceptent de voyager de nuit. Les relais sont généralement de grandes bâtisses et peuvent centraliser de petites communautés. Quand c'est possible, ils sont situés dans des villages ou des villes. Lorsqu'ils sont forcés de s'installer dans des lieux isolés, ils s'abritent derrière des fortifications solides. Ce sont des endroits chaleureux, accueillants, où les passagers peuvent apprécier de bons breuvages, se nourrir de mets cuisinés et discuter avec les autres voyageurs.

Les relais servent aussi de base aux Patrouilleurs Ruraux pour lesquels ils sont à la fois des lieux de rencontres et de réunions, des sortes de Quartiers Généraux. Les marchands et les officiels s'accordent, eux aussi, à reconnaître que les relais sont les endroits les plus sûrs et les plus fiables pour s'arrêter.

Ecluses :
Quoiqu'ils y ait peu de canaux, creusés de main d'homme, beaucoup de rivières du Vieux Monde sont équipées d'un système d'écluses et d'appontements de pierre. Cela est particulièrement courant dans les villes où les cours d'eau sont partie intégrante des systèmes d'évacuation et d'égouts.

Les écluses du Vieux Monde sont destinées à contrôler le niveau des eaux dans certaines parties de la rivière en permettant de les évacuer dans les périodes d'inondations ou de les diriger vers les zones à irriguer. De la même façon, l'eau peut être retenue dans les périodes de pénurie. Le système d'écluses est également important pour favoriser la navigation dans les eaux dangereuses : rapides, bancs de sable, etc...

Les écluses s'accompagnent de bâtiments dans lesquels vivent un ou plusieurs gardiens que l'on nomme les Eclusiers. Leur travail consiste à protéger les voyageurs et à percevoir une taxe en échange de l'utilisation des installations. Les Eclusiers sont aussi supposés escorter les trafics importants, patrouiller le long des berges dans les temps difficiles et surveiller les usagers.

Temples de voyageurs :
A l'occasion, la nature de la géographie du Vieux Monde impose aux routes de traverser des contrées inhospitalières ou dangereuses. Dans les zones habitées, le voyageur trouve des villages et des relais où il peut passer la nuit tranquillement mais, là où il n'existe pas d'habitations, il est soumis aux angoisses de la nuit avec tout ce que cela comporte de dangers de toutes sortes.

C'est pour cela que nombre de religions ont bâti des Temples de Voyageurs. Ce sont, généralement, de hautes bâtisses de briques, semblables à des forteresses, sans la moindre fenêtre au niveau du sol. Ce sont quasiment des temples, avec un personnel réduit voué à aider les voyageurs et les gens qui sont dans le besoin. Ils fonctionnent aussi comme des auberges-relais, réservant leurs étages supérieurs à des dortoirs et le rez de chaussée aux repas. Les conditions sont austères, élémentaires et n'ont rien de comparables avec la chaleur accueillante des relais. Dans ces temps où l'adversité est partout présente, cela ne rebute pas les nombreux voyageurs qui voient, avec soulagement, se dessiner les lumières des Temples des Voyageurs.

• LES HABITATIONS FORESTIERES DES ELFES SYLVAINS •

Les Elfes Sylvains du Vieux Monde n'habitent ni dans des villes, ni dans des villages classiques, mais dans les forêts profondes. C'est en grande partie pour cela que les Humains qui n'en ont que peu rencontrés, ou même jamais, s'imaginent que les Elfes sont des esprits plutôt que des créatures vivantes ; et qu'ils sont capables d'apparaître ou de disparaître à volonté. En vérité, les Elfes sont des créatures plutôt secrètes, qui apprécient profondément l'intimité de leur race et qui ne sont donc pas enclins à rechercher la compagnie des hommes. C'est pourquoi leurs habitats sont si discrets et difficiles à trouver. La race elfique produit quelques aventuriers, des individus curieux de la vie extérieure, mais ceux-ci sont loin de constituer la majorité de la race. Les communautés d'Elfes Sylvains sont petites et se suffisent à elles mêmes. Elles se situent, pour la plupart, loin des habitations Humaines. A l'intérieur même de leur société, les Elfes Sylvains sont sociables et mêmes grégaires, mais leur population est restreinte et la majorité de leurs agglomérations sont plus proches de la taille d'un village que de celle d'une ville.

Typiquement, les Elfes Sylvains bâtissent leurs demeures dans les arbres, sur les branches les plus élevées et dans les arbres les plus hauts. Elles sont remarquablement solides, contrairement à ce que l'on pourrait penser.

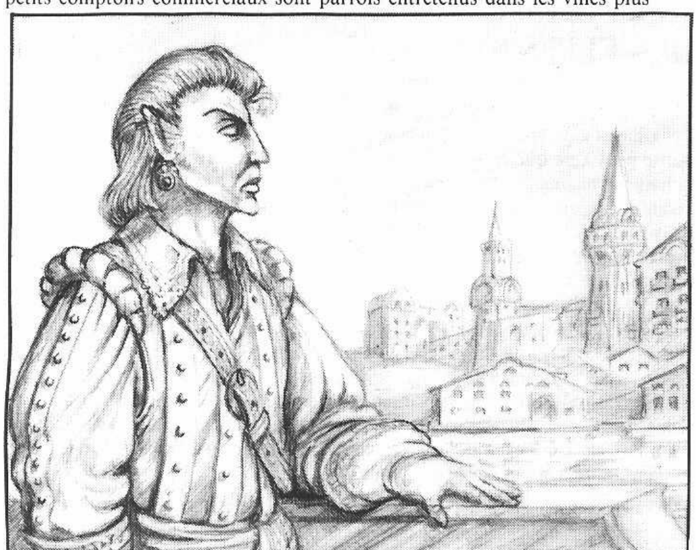
Toute la construction s'appuie sur une plate forme horizontale fixée entre les branches. Les feuilles et les branches fournissent des murs et des toitures naturelles mais, en guise de protections supplémentaires, les habitants installent des toiles et des tentures très colorées. Quand on se trouve dans une demeure Elfe, on a vite fait d'oublier que l'on se trouve entre 15 et 30 m au dessus du sol. Les habitations des Elfes sont généralement regroupées aux environs d'une clairière, d'une petite colline, ou d'une élévation artificielle de terrain sur laquelle sont bâties les constructions officielles de la communauté : la salle de banquet, le temple ou l'oratoire et les entrepôts-boutiques. Le reste de la clairière est laissé à l'air libre, ce qui permet aux Elfes de se livrer aux diverses festivités qu'ils semblent adorer. A quelques distances de l'agglomération, les Elfes déboisent de petites zones qu'ils consacrent à leur "cimetières". Ce sont souvent des tertres funéraires qu'ils sèment de fleurs sauvages et qui, souvent, sont dominés par un arbre solitaire dont ils pensent qu'il accueille l'esprit des défunts et auquel ils vouent le plus profond respect.

Une communauté typique d'Elfes Sylvains devrait accueillir une centaine d'individus (10D10 si l'on veut déterminer cela aléatoirement). Les Elfes n'aiment guère se mêler aux communautés humaines, mais des individus peuvent le faire pendant quelques mois, ou quelques années s'ils ont de bonnes raisons de le faire.

Althel-Loren est la plus grande des communautés d'Elfes Sylvains. C'est un repère courant pour les Bretonniens qui vivent dans le sud du pays. Les humains ne s'y rendent que rarement car les Elfes découragent les visiteurs ; par la force ou par des illusions magiques, qui font que les indésirables s'égarent ou passent leur chemin sans la voir. L'agglomération est beaucoup plus grande que toutes les autres en Bretonnie. Plus encore depuis qu'elle abrite le Roi et la Reine de tous les Elfes des Bois. Elle se situe dans les profondeurs de la forêt de Loren et abrite une population d'un millier d'Elfes. Au centre de l'agglomération, se trouve une clairière entourant une colline de grande taille sur laquelle sont bâtis le Palais Royal, quelques boutiques, les bâtiments officiels et les temples.

• LES COMPTOIRS COMMERCIAUX DES ELFES DES MERS •

La majorité des Elfes ne vivent pas sur le Vieux Monde mais dans un immense archipel situé dans le Grand Océan Occidental et que l'on nomme "Les Royaumes Elfiques" ou "l'Archipel Elfique". De là, les Elfes des Mers ont lancé de grands voyages d'exploration à destination de la lointaine Cathay, de la Lustrianie au sud et du Nouveau Monde à l'ouest. Au Vieux Monde, les bateaux des Elfes des Mers apportent des marchandises venues de tous les continents et de nombreux Elfes des Mers se sont installés comme marchands, commerçants et aventuriers. Chaque port du Vieux Monde, doté d'une population importante (plus de 10 000 âmes) dispose d'un quartier Elfe. Une zone dans laquelle les marchands Elfes font bâtir leurs demeures et qu'ils administrent selon leurs lois et leurs coutumes. Ces quartiers sont généralement considérés comme "hors limites" par la population et même la milice, tout autant que les autorités de la cité, évitent toute intervention dans ces zones. Le commerce des Elfes est profitable à n'importe quelle communauté aussi la plupart des gens sont-ils satisfaits de laisser les Elfes s'occuper de leurs affaires. Une communauté commerçante typique regroupe environ 1 % de la population de la cité. Malgré tout, de petits comptoirs commerciaux sont parfois entretenus dans les villes plus modestes. C'est un phénomène rare et l'activité en est souvent sporadique ou temporaire; les commerçants vont et viennent, une famille restant installée pendant quelques années avant de se retirer dans sa région d'origine. Le plus grand des quartiers commerçants des Elfes des Mers se trouve à Marienbourg ; il y a là quelques 500 Elfes.



• LES HABITATS DES NAINS •

Les Nains vivaient déjà dans le Vieux Monde quand les Humains n'étaient encore que des barbares inconscients. A cette époque, déjà, les Nains avaient vu leur population décliner. Ils avaient subi la perte de beaucoup de leurs cités et de leurs mines, et la chute de leurs Royaumes. Désormais, il ne reste que très peu de Communautés purement naines. La plupart des Nains vivent au sein de la communauté des Hommes où la qualité de leur travail du métal et leur capacité à travailler dur et longtemps sont très appréciées. En régle générale, les cités Humaines qui couvrent plus de 5 000 habitants abritent une communautés de Nains qui représente 5 à 10 % de leur population totale. Les agglomérations plus petites sont relativement hostiles aux races étrangères et la communauté naine n'y dépassera jamais 5 % du total d'habitants.

Il existe deux types de communautés de composition purement naine : les nouvelles sont presque toujours minières, avec de petits établissements commerciaux; en général leur population ne dépasse pas les 100 individus. Les bâtiments ne sont rien d'autre que des abris construits à la hâte et que l'on n'espère pas voir durer plus de quelques mois. Des communautés plus durables peuvent sacrifier du temps à construire des cabanes mais cela ne se produit que si l'exploitation minière promet de réussir.

Les agglomérations plus anciennes sont des vestiges des royaumes vastes que les nains, autrefois, dirigeaient dans les montagnes. Elles étaient rassemblées autour de grandes cités souterraines, creusées dans la roche des Montagnes-du-Bout-du-Monde et connectées entre elles par un réseau de tunnels qui allait de la Norsca à l'Arabie. Ces cités étaient vastes et spacieuses, reliées à des forteresses et à des postes de garde qui surplombaient les vallées, ou même les montagnes lorsqu'ils étaient creusés dans les pics les plus élevés. De cette façon, les Nains pouvaient contrôler les passages dans les Montagnes et protéger à temps leurs cités contre les attaques dont elles étaient les cibles. La nature même de ces souterrains allait causer leur perte. Les Nains ne se rendirent pas compte que des êtres maléfiques envahissaient leurs tunnels les plus profonds. Finalement, presque toutes les cités tombèrent, sauf celles que les Nains eux-mêmes détruisirent pour éviter qu'elles ne tombent aux pattes des hordes de Gobelins et de cruels Hommes-Lézard. D'autres colonies de Nains plus récentes peuvent encore être trouvées dans les Montagnes Noires et les Montagnes Grises. Ce sont celles qui furent bâties par les Nains qui quittèrent les Montagnes-du-Bout-du-Monde lors des grandes irruptions volcaniques des années 1500 (selon la datation des Nains) -il y a environ 4 millénaires.

Actuellement, l'une des quelques cités Naines qui restent encore occupées est Caraz-a-Carak (ou Pic Eternel) ce qui, en Khazalide, signifie "le Chemin Eternel de la Gloire". C'est la dernière des grandes cités des Nains et encore n'est-elle que partiellement habitée. C'est de là que le dernier Grand Roi des Nains poursuit la lutte contre l'envahisseur Gobelin et les autres créatures du Mal qui vivent dans les Montagnes. Les Aventuriers -et spécialement les Nains- y sont toujours les bienvenus. Toutefois, le Caraz-a-Carak se trouve à la limite du Vieux Monde, avec les Principautés Frontalières à l'ouest et les Sombres Terres à l'est.

L'occupation permanente des autres cités Naines est rarement assurée et beaucoup d'entre elles sont maintenant hantées par les Gobelins. Toutefois, beaucoup de postes avancés, ainsi que des forteresses et les tours de guet les plus secrètes n'ont jamais été prises aux Nains, même si ces petites communautés isolées n'ont plus de contact avec le monde extérieur autrement que par la voie des airs ou celle de la magie. Les vieux tunnels qui, autrefois, menaient aux complexes principaux se sont bouchés ou ont été délibérément minés pour bloquer le passage des Gobelins. Ces communautés n'excèdent que rarement les 100 individus et nombre d'entre elles sont encore plus petites. La guerre contre les Gobelins est constante et nombreux sont ceux qui doivent douter de la nécessité de défendre les derniers vestiges des Anciens Royaumes. Des communautés de ce type sont éparpillées tout au long des Montagnes-du-Bout-du-Monde et jusque dans les Montagnes Noires.

• LA COMMUNAUTE HALFELING •

Au fil des années, les Halfelings sont devenus pratiquement inséparables de la Communauté Humaine. Ils représentent 5 % de la population générale. Dans l'Empire, il reste des colonies entièrement constituées de Halfelings ; elles sont dispersées entre Nuln et le Stir, ainsi que le montre la carte.

1

• Gazil
Nain

Bragi Le Berserker •
Nain

2

• Hugo Haleberry
Halfeling

Brommedir •
Prince Elfe

3

• Paal Van Der Neels
Enchanteur

Picker Pete Lightfinger •
Voleur à la Tire

4

• Max Hasener
Braconnier

Gotri •
Nain

5

• Klaus Kanincher
Braconnier des Bois

Ernst Jäger •
Chasseur

6

• Klaus Ostenwald
Chasseur de Primes

Erich Faller •
Trappeur

7

• Udo Feiler
Archer d'Elite

Albrecht Spielhalter •
Garde-chasse

8

• Sly Nick Huydermans
Voleur

Adolphe Badenpfall •
Eclaireur

9

• Johann Zauberlich
Enchanteur

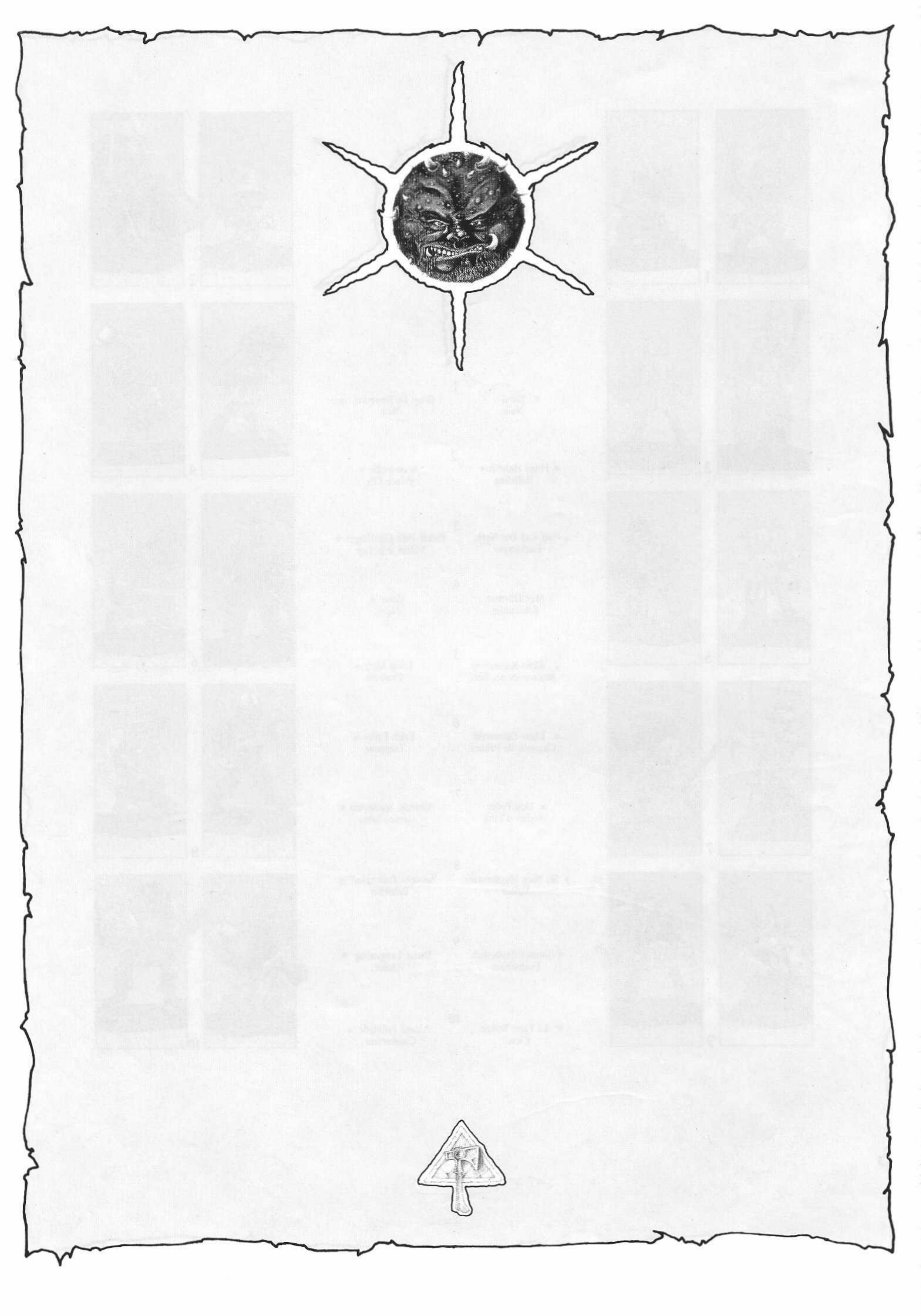
Dieter Langenbug •
Archer

10

• Le Frère Rouge
Clerc

Aldred Fellblade •
Combattant





Toutes les communautés sont sous l'administration des Halfelings, en vertu d'une Charte Impériale. Les communautés de Halfelings ne sont pas hostiles à la présence des Humains ou des races humanoïdes et celles dont la population excède 100 individus, ont un nombre de résidents humains égal à 10 % de la population totale.

Les Halfelings vivent, pour la plupart dans des villages ou dans des fermes et leurs demeures, tout comme leurs autres bâtiments, sont similaires aux plus ruraux de ceux des hommes quoique tout y soit, proportionnellement, plus petit. La notable exception à cette règle est "le trou". C'est une habitation creusée dans la colline et généralement garnie de briques ou de pierres avec portes et fenêtres creusées face au sud. Certains de ces trous sont vastes, parsemés de recoins (de véritables palais souterrains avec de nombreux passages et de nombreuses entrées).

• VOYAGES DANS LE VIEUX MONDE •

Les voyages entre les cités du Vieux Monde ne sont ni faciles, ni sûrs. Les abords des grands centres urbains sont ordonnés, cultivés et généralement libres de brigands mais, même dans ces conditions, le risque est toujours présent ; les routes sont extrêmement mauvaises. Dès que l'on quitte les abords des villes, les routes sont beaucoup plus dangereuses. Les petites fermes cèdent la place à des domaines agricoles isolés et les champs sont remplacés par des zones de landes, de forêts ou de marécages. Tirer ses moyens d'existence d'un sol ingrat est déjà assez difficile sans que l'on ait besoin de craindre les attaques des serviteurs du Chaos; il n'est donc pas surprenant que les habitants des villages extérieurs soient plutôt soupçonneux face à des étrangers. Ces zones sont relativement dépourvues de représentants de la loi et elles sont si vastes qu'il est difficile d'en déraciner les bandits et autres créatures qui font leurs proies des voyageurs. La sagesse populaire affirme que quiconque est assez fou pour voyager n'a que ce qu'il mérite.

• ROUTES •

Les Cités sont reliées par des routes principales construites et entretenues par les cités et par les villes mais payées, en grande partie, par les péages. D'après les archives de l'Empire, entreposées à Altdorf, ce système a été instauré par l'Empereur Guillaume-Le-Sage et il fut rapidement adopté par presque toutes les autres nations du Vieux Monde. Malheureusement, toutes les taxes ainsi collectées ne sont pas consacrées à l'entretien des routes - toutes sont percées de trous et des sections entières se sont effondrées ou ont été détruites. Il est même arrivé que l'on entende parler de péages "routiers" là où il n'y a jamais eu aucune route.

La plupart des villes sont situées sur la route ou reliée à elle par un chemin. Même les routes principales sont étroites, inégales et si mal entretenues qu'elles en sont impraticables. Elles sont construites à base de cailloux sur des fondations de sable ou de gravier. Dans les endroits marécageux elles peuvent reposer sur des digues ou des piliers profondément enfoncés dans le sol.

Les routes à péages ont généralement 3 à 4 m de largeur mais il arrive qu'elles soient réduites à 2 m. Avec beaucoup de précautions, il est généralement possible à deux chariots de se croiser. Dans les passages particulièrement étroits , les bas-côtés sont parfois aménagés pour faciliter ces croisements.

Péages :
Toute section de route possède au moins un péage et la plupart en ont plusieurs. A chacun d'entre eux se trouve une maison et une barrière qui barre la route. Il est relativement aisé de se dispenser de payer le péager mais, généralement, il s'en remet aux autorités locales et les poursuites sont souvent bien organisées et "tenaces". La plupart des péages sont basés sur le principe de "une Couronne par jambe" ce qui signifie qu'un humanoïde devra payer 2 Couronnes et qu'il en coûtera 4 pour un quadrupède. Les animaux d'une taille supérieure à celle du boeuf sont généralement taxés plus lourdement car leurs poids endommagent plus la route.

Ponts :
Les ponts s'avèrent coûteux à la construction, ce qui explique qu'ils sont souvent en très mauvais état et qu'ils sont aussi petits et étroits que possible. Pour les usagers des routes , il est souvent difficiles de traverser un cours d'eau aussi les ponts sont-ils souvent assortis d'un péage. Une taxe supplémentaire étant levée pour la traversée. Cette taxe est généralement calculée sur la même base que les autres péages.

Les Patrouilleurs Ruraux :
Compte tenu du danger qu'il y a à voyager, les autorités civiles restent constamment vigilantes, par l'intermédiaire du corps des Patrouilleurs Ruraux. Ils patrouillent régulièrement sur les routes, visitent les fermes isolées, vérifient les péages et les ponts et, d'une manière générale, s'assurent que tout est en ordre. Les Patrouilleurs Ruraux sont de solides gaillards qui ont la réputation d'être la providence des cochers et les oppresseurs des bandits de grand chemin. Ils sont laconiques, intransigeants et quasiment tout le monde les respecte. Ils font également office de garde-frontière, veillant sur les incursions des divers hors la loi et autres intrus. Ce sont eux qui transportent le courrier aux communautés les plus isolées, prenant et remettant les messages aux principaux relais de poste.

Pistes :
Les routes ne sont tracées qu'entre les principaux centres de population. Les seules voies qui desservent les petites agglomérations sont des chemins au sol durci par le passage des usagers. Raisonnablement praticables par temps sec, ils ne permettent pas le passage des véhicules à roues lorsque le temps est humide, pas plus qu'en hiver.

• "A TRAVERS CHAMPS" •

Parfois, il sera nécessaire de voyager en dehors des routes ou même des pistes. Dans le Vieux Monde, de telles traversées se feront, le plus souvent, dans des terrains marécageux, montagneux ou à travers des landes ou encore des forêts. Les véhicules à roues ne peuvent pas être utilisés dans de telles conditions et même les chevaux rencontreront des difficultés sauf s'ils sont soigneusement guidés.

• DILIGENCES, CARRIOLES ET CHARIOTS •

La plupart des habitants du Vieux Monde ont recours à la diligence lorsqu'ils doivent affronter les difficultés d'un voyage. Il existe de nombreuses compagnies de diligences, indépendantes et généralement basées dans les cités principales. Elles utilisent de grandes diligences, pesantes pouvant transporter jusqu'à douze passagers et disposant de beaucoup de place sur le toit pour les bagages. Les Cochers, tout comme les Patrouilleurs Ruraux sont de solides gaillards, habitués aux rigueurs de la vie au grand air et les compagnies s'assurent les services des meilleurs d'entre eux. Les diligences effectuent leurs parcours assez régulièrement entre les grandes villes et le passage peut être considéré comme une commodité de disponibilité Courante (voir le *Guide du Consommateur*). La plus fameuse des Compagnies de Diligences de l'Empire est : "les Diligences des Quatre Saisons". Basée à Altdorf elle dispose d'agences dans tout le Vieux Monde.

A côté des diligences, spécialement destinées au transport des passagers, on trouve également des chariots (4 roues) et des carrioles (2 roues) qui sont utilisés quotidiennement pour des transports divers. Les chariots, non dotés de suspension, sont très inconfortables et lents.



• FREQUENCE •

Entre les cités de 10 000 habitants et plus, les diligences effectuent le parcours au moins quotidiennement. Au sein de l'Empire, et dans les meilleures conditions, on peut trouver jusqu'à 1D6 diligences pour relier les citées principales, toutes les villes du parcours étant desservies avec la même fréquence.

Il existe aussi des lignes de diligences au départ et à l'arrivée des villes de 1 000 habitants ou plus grandes ; mais les voyages sont moins réguliers que ceux qui desservent les cités. La fréquence en est d'environ un par semaine. Le MJ pourra facilement déterminer le nombre de jours d'attente des voyageurs par un jet de 1D4 ou 1D12 selon l'importance de la ville et sa position.

Les diligences ne s'écartant pas des routes, les voyageurs souhaitant emprunter des pistes ou même passer à travers la campagne devront louer des chariots, des charrettes ou des chevaux selon le terrain à traverser. La disponibilité de tels moyens de transport sera considérée comme *Courante* (voir le *Guide du Consommateur*). Toutefois, ils seront toujours plus rares à l'époque des récoltes.

• TRANSPORTS PAR VOIES NAVIGABLES •

Partout où ils sont praticables, les fleuves et les autres cours d'eau sont utilisés pour assurer le transport par eau ; souvent plus sûr et plus fiable que le transport terrestre. La carte présente les voies navigables du Vieux Monde dont la plus importante est le Reik et ses affluents. Les villes, villages et autres habitats sont répartis le long des cours d'eau navigables, à peu près de la même manière que le long des routes (voir *Modèles de Sites d'habitat dans le Vieux Monde*).

Les cours d'eau navigables sont principalement utilisés pour le commerce car le transport y est plus lent que sur les routes mêmes. Toutefois, il est toujours possible d'obtenir une place sur un bateau ; que ce soit en payant son passage, en travaillant pendant la durée du voyage ou même en s'en remettant à l'hospitalité des bateliers. La disponibilité de ces passages doit être considérée comme *Banale* dans tous les endroits habités situés près d'un cours d'eau navigable.

• MODES DE TRANSPORTS •

Chevaux et Mules : Vous trouverez tous les renseignements nécessaires pour les animaux de selle dans le Bestiaire (voir *Animaux et Monstres - Chevaux*). Le coût et la disponibilité de ces animaux figurent dans le *Guide du Consommateur*.

Diligences, Carrosses, Carrioles et Chariots : Les carrosses (comme les diligences) sont construits sur des chassis de bois solides habillés de panneaux de bois plus légers ou parfois de canevas. Le temps moyen de construction s'établit autour de 1D4 + 4 mois en admettant que les matériaux et les Compétences nécessaires soient disponibles. La traction est assurée par un attelage de (généralement) quatre chevaux. Les véhicules sont généralement menés par deux hommes, un garde et un conducteur ; tous les deux Cochers. La capacité normale est de 6 passagers, avec deux places en réserve. Dans des cas extrêmes on peut entasser jusqu'à 12 personnes dans l'habitacle. Les étudiants de Altdorf se passionnent pour un type de compétition qui consiste à faire entrer un plus grand nombre de personnes dans une diligence. Le record est de 12 Hommes, 1 Nain et 3 Halfelings.

Quand un carrosse ou une diligence emporte son nombre normal de passagers, il est possible à chacun d'emporter deux coffres de bonne taille, les bagages étant amarrés sur le toit.

Un carrosse (ou une diligence moyenne) a les caractéristiques suivantes : Mouvement (M): 4 ; Résistance (E) : 5 ; Dommages Supportés (B) : 30

Pour l'application des règles concernant les projectiles, le feu et la magie, l'ensemble véhicule - chevaux est considéré comme un groupe unique. Pour localiser un coup, de quelque nature qu'il soit, on utilise 1D10 :

D10	LOCALISATION
1- 2	cheval (déterminé aléatoirement)
3- 7	corps du véhicule
8	roue
9-10	un cocher ou un passager exposé (déterminer au hasard)

Les passagers ou cochers exposés sont ceux, qui se trouvent sur le toit du véhicule, accrochés sur les côtés, ou penchés aux fenêtres. Les personnages à l'intérieur, ou non visibles à travers les fenêtres ne peuvent pas être touchés par les tirs dirigés sur l'ensemble du *Groupe*. Toutefois, si le tireur, ou l'Enchanteur prend un Round supplémentaire pour viser, il pourra toucher un cheval particulier, ou un endroit spécifique, suivant les règles normales s'appliquant à un individu au sein d'un Groupe.

Si un cheval de tête de l'attelage est tué, le véhicule stoppe immédiatement et le conducteur doit réussir un Test de Risque pour éviter le basculement du véhicule. En cas d'accident, tous les occupants subissent 1D6 points de Dommage et ce nombre n'est modifié que par leur Endurance personnelle. Les personnages se trouvant à l'extérieur sont projetés à 1D4 mètres mais n'encourent pas de Dommages supplémentaires.

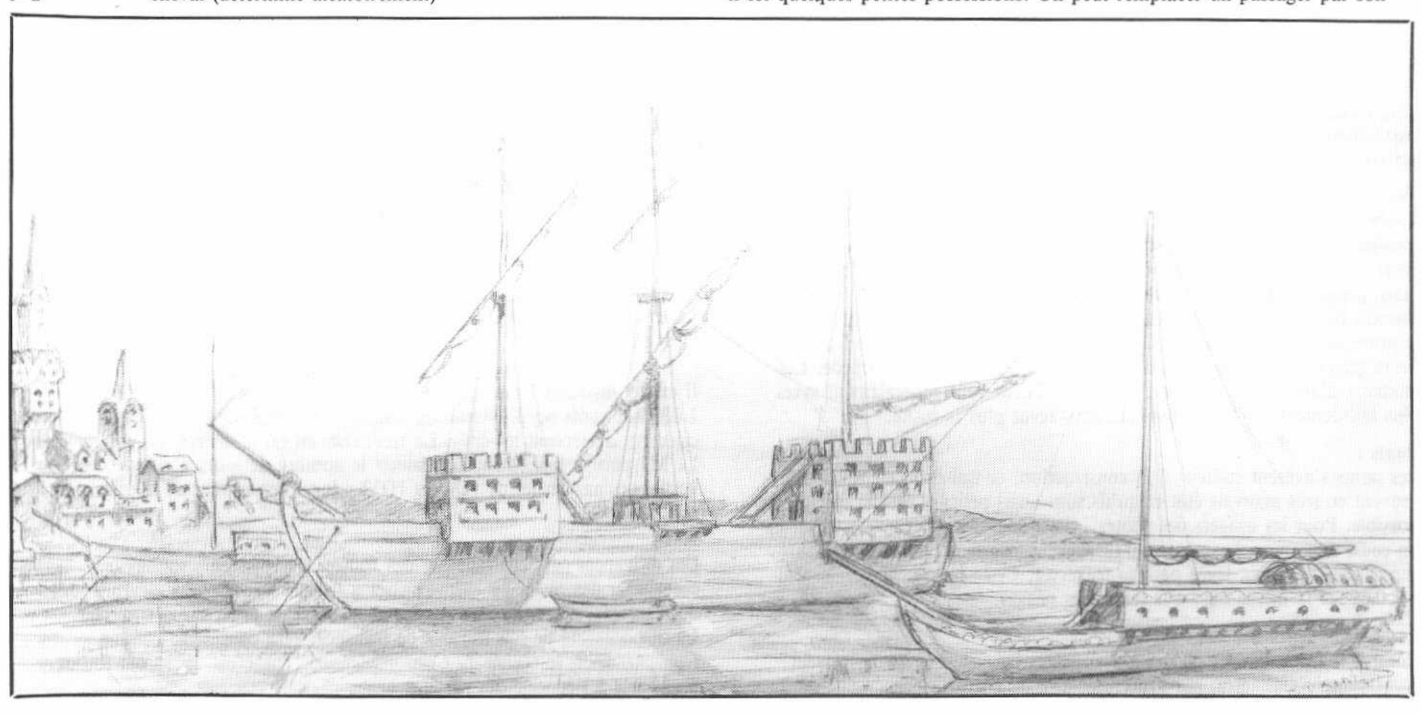
Si l'un des chevaux de la seconde paire est tué, l'attelage est ralenti de la moitié de sa vitesse, jusqu'à ce que le corps soit détaché. Cette dernière action peut-être réalisée par un personnage installé sur l'un des quelconques autres chevaux (il devra, pour réussir, obtenir un résultat de 4-6 sur 1D6 et le Test Standard de Risque sera requis). Si les deux chevaux de la seconde paire sont tués, la diligence stoppe comme s'il s'agissait d'un cheval de tête.

Une roue peut subir 10 points de Dégâts avant d'être cassée. Ces dégâts ne s'appliquent pas à l'intégralité du véhicule mais, si une roue est brisée, il risque de basculer de la même façon que si un cheval de tête venait d'être tué.

Bateaux : Tous les bateaux sont faits à partir d'une charpente de madriers, avec des planches plus légères et des canevas pour le pont et les abris. Les bateaux fluviaux mesurent, en moyenne, entre 12 et 15 m et ils sont très larges. Ils sont généralement propulsés par une voile simple mais ils peuvent aussi être hâlés par des chevaux lourds sur des distances considérables. Le temps de construction d'un bateau varie beaucoup selon la taille. Une barque à rame demandera 1D10 + 10 jours alors qu'un bateau fluvial sera achevé en 1D4 + 3 mois mais en admettant que les matériaux et les talents soient disponibles.

Une barque ne nécessite qu'un seul rameur, quoiqu'elle dispose souvent de deux jeux de rames et de place pour un rameur supplémentaire. Les bateaux fluviaux ont un équipage de D6 + 4 hommes. L'un d'entre eux est le timonier, les autres assurent divers postes : matelots de pont, arrimeurs, rameurs, etc. Une barque accepte 6 personnes, rameurs compris, alors qu'un bateau peut supporter jusqu'à 40 personnes (équipage compris), pourvu qu'il ne transporte pas de cargaison.

A bord d'une barque, la place pour les bagages et l'équipement est sévèrement limitée ; il faut choisir entre les passagers et leurs bagages. Si 6 personnes s'embarquent, il ne reste plus de place pour une cargaison, si ce n'est quelques petites possessions. On peut remplacer un passager par son



équivalent en poids et en volume. Dans les bateaux fluviaux, les cargaisons peuvent être installées dans la cale avant, alors que la partie située derrière le mât est occupée par l'habitacle, l'arrimage, les abris etc. La capacité totale est de 45 000 Points d'Encombrement, mais elle sera réduite si le nombre maximum de passagers et d'hommes d'équipage est à bord. Un petit pont-abri protège la cargaison des mauvaises conditions atmosphériques.

Une barque a les caractéritiques suivantes :
Mouvement (M): 3 ; Résistance (E) : 4 ; Dommages Supportés (B) : 5

Un bateau fluvial a les caractéristiques suivantes :
Mouvement (M): 3 ; Résistance (E) : 5 ; Dommages Supportés (B) : 50

Le bateau et son équipage comptent comme un Groupe unique, en ce qui concerne les projectiles, le feu et la Magie. Un D10 permet de localiser les coups

D10	BARQUE	BATEAU (Péniche)
1-3	membre d'équipage exposé	membre d'équipage exposé
4-5	membre d'équipage exposé	cargaison éventuelle ou coque
6- 7	cargaison éventuelle ou coque	coque
8-10	coque	coque

Par "membre d'équipage exposé" on entend toute cible qui n'est pas effectivement protégée par un pont-abri. Sur un bateau fluvial, le MJ définira aléatoirement ce qui est touché. Les personnages abrités par un pont ne peuvent être touchés par un coup qui ne les vise pas spécialement. Le terme "coque" comprend toutes les superstructures du bateau lorsqu'il en existe ; que ce soit le mât, le gouvernail ou les constructions sur le pont.

Des parties spécifiques du bateau ou de la barque, membres d'équipage, passagers, cargaisons, peuvent être touchés par un tir ou un lancer suivant la règle applicable aux individus au sein d'un groupe. Cela signifie que le tireur ou l'Enchanteur doit passer un Round supplémentaire à viser et qu'il faut que sa cible soit, au moins, partiellement visible.

Quand une embarcation a subi des dégâts égaux à 80 % de sa caractéristique B (c'est-à-dire 4 points pour une barque et 40 pour un bateau) elle coule. Equipage et passagers doivent nager ou se noyer (voir **Section du MJ** - *Milieu Aquatique*).

• LES LANGAGES DANS LE VIEUX MONDE •

La plupart des habitants du Vieux Monde parlent une langue commune connue sous le nom de "Occidental". Néanmoins, l'accent et les idiomes varient d'un pays à l'autre ; ce sont les dialectes. De plus, chaque race a sa propre langue et il existe nombres de Langues Hermétiques et de Langages Secrets ; ces derniers font l'objet d'une présentation séparée.

Un individu peut converser avec tout autre individu parlant la même langue que lui. Les dialectes sont compréhensibles par les gens qui pratiquent la même langue-mère tant que la personne qui s'exprime dans un dialecte à l'intention de se faire comprendre. Celui qui parle un dialecte peut toujours "se laisser aller" à pratiquer totalement son dialecte et il ne sera plus alors compris que par un autre auditeur parfaitement familiarisé avec ledit dialecte.



• RECAPITULATIF DES LANGAGES •

Le tableau ci-dessous mentionne les langages du Vieux Monde ainsi que les dialectes associés. Il précise également les endroits où ils sont employés, et les races qui les pratiquent.

Race	Langage	Dialecte	Originaire de
Humains	Occidental	Albionais Bretonnien Estalien Tiléen Reikspiel Slavien	Albion Bretonnie Estalie Tilée Empire/Wastelands Kislev
Nains	Khazalide Occidental	 Nanique	Nains Nains
Elfes	Eltharin Occidental	Tar-Eltharin Fan-Eltharin Sylvanien	Elfes des Mers Elfes des Bois Elfes des Bois
Halfelings	Occidental	Halfeling	Halfelings
Hommes-Bêtes	Langue Noire		Hommes-Bêtes du Chaos
Guerriers du Chaos	Langue Noire		Guerriers du Chaos
Gnômes	Khazalide (nains)	Gnômique	Gnôme
Gobelinoïdes	Langue Gobeline	Ghazhakh Harghazharh Orrakh Morvique	Gobelins Hobgobelins Orques Morveux
Hommes-Lézards	Ssyssyl'k (Homosaurique)		Hommes-Lézards
Ogres	Grumbarth (ogrique)		Orgres
Skavens	Queekique		Skavens
Hommes-arbres	Malla-Room-Ba-Larin Eltharin (Elfique) Occidental (25% chance)		Hommes-Arbres
Troglodytes	Ssissyl'k (Homosaurique)	Ss'kyzz'l'k	Troglodytes
Trolls	Orgvar (Trollique)		Trolls

• APPRENTISSAGE DES LANGAGES •

Les personnages peuvent apprendre des langages supplémentaires, au cours de leur vie, pourvu qu'ils disposent d'un natif de la langue comme enseignant. La durée de cet apprentissage est de 12 mois moins 1 mois par tranche (entière) de 10 % de leur score d'Intelligence. A la fin de cette période, le MJ devra faire un Test d'Intelligence pour chacun des personnages ayant tenté d'apprendre. Le succès signifie que le personnage est raisonnablement versé dans le langage (mais il peut encore rencontrer, occasionnellement, des mots ou des phrases inconnus pendant les 12 mois suivants). L'échec indique que le personnage n'a pas pu saisir les principes fondamentaux du langage concerné (les mots essentiels sont connus, mais toutes sortes d'incompréhensions sont probables si le personnage tente de converser avec un natif).

Des dialectes supplémentaires peuvent être acquis de la même façon mais la réussite d'un Test d'Intelligence indiquera que le personnage est totalement compétent dans le dialecte étudié.

• LANGAGES SECRETS ET LANGUES HERMETIQUES •

Il existe cinq langages dits secrets mais qui peuvent tout de même être connus par de grandes fractions de la population. Leur connaissance dépend de la vocation de chacun des individus. Ils ne sont généralement utilisés que pour des communications entre spécialistes et on ne les enseigne strictement qu'a ceux qui ont besoin de les connaître.

Le Jargon des Batailles : utilisé par les guerriers, principalement pour donner des ordres sur le champs de bataille.

L'Occidental Classique : Employé par les Lettrés, on peut le trouver dans d'anciens documents.

Le Jargon des Forestiers : utilisé par les Forestiers, il concerne principalement les bois.

Le Jargon des Voleurs : Les Filous le pratiquent, principalement sous forme de code (l'orateur dit quelque chose alors qu'il semble, aux yeux non avertis, déclarer autre chose).

Les Langages de Guilde : Il est utilisé par les membres des Guildes de Commerçants et d'Artisans et seulement pour les rituels de la Guilde ou lorsque les membres souhaitent se faire reconnaître les uns des autres. Le langage varie d'une Guilde à l'autre ; il s'agit souvent d'un mélange de Classique (voir ci-dessus) et de jargon professionnel relatif au commerce ou à l'artisanat concerné.

D'autres détails figurent dans la Section des Joueurs (cf *Compétences-Langages Secrets*).

Il existe également six Langues Hermétiques qui ne sont utilisées que pour la Magie, jamais pour la communication normale.

L'Arcane Naine : extrêmement rare, connue seulement d'une poignée de Magiciens Nains.

L'Arcane Elfe : employée exclusivement dans l'Archipel Elfique, et seulement par les Magiciens Elfes.

Le Démonique : Le langage des Démons que les Nécromants utilisent aussi.

Le Druidique : rarissime et antique. Seuls les Druides la connaissent.

Le Slann Ancien : La plus ancienne et la plus rare des Langues Hermétiques. Originellement, c'est celle qu'utilisaient les amphibiens qui jouèrent un rôle important dans la formation du Monde (voir *Histoire du Monde*).

Le Magikane : Utilisé par les Sorciers et les Sorciers spécialisés. Elle a quatre sous-divisions.

Le Magikane est subdivisé en : *Magikane Elémentaire, Magikane Illusoire, Magikane Nécromantique* et *Magikane Sorcier.* Avec le *Démonique,* ce sont les langues utilisées par les Sorciers Spécialisés (voir **Section Magie**).

D'autres détails sur ces langues figurent dans la **Section des Joueurs** (cf *Compétences*).

• LE GUIDE DU CONSOMMATEUR •

Ce chapitre traite de toutes les questions pécuniaires. Les problèmes d'argent seront présents dans toutes vos parties, mais ne doivent pas les gouverner. Si l'argent se fait rare, vous devrez faire un décompte détaillé de ce que les Personnages-Joueurs dépensent, mais si les personnages sont "pleins aux as", ne poussez pas la mesquinerie jusqu'à compter sou par sou.

• LE SYSTEME MONETAIRE •

La monnaie en circulation sur le Vieux Monde se différencie par trois types de pièces - la Couronne d'or, la Pistole d'argent et le Sou fait d'un métal usuel, généralement de bronze, cuivre ou laiton. Chaque pièce pèse environ 50 grs et c'est ce poids qui garantit sa valeur. Chaque cité - ainsi que de nombreuses villes de moyenne importance - frappe sa propre monnaie qui est facilement acceptée à travers le Vieux Monde (encore que les monnaies des villes moyennes ne soient prises que dans un certain périmètre alentour). Les pièces provenant de villes peu connues sont toujours considérées avec méfiance, ce qui les rend peu intéressantes pour la contrefaçon. Bien que les pièces soient aussi variées que leurs origines, leur poids déterminera toujours avec justesse leur valeur.

1 Couronne d'or = 20 Pistoles d'argent = 240 Sous de cuivre
1 Pistole d'argent = 12 Sous de cuivre
Ceci est noté :1 CO = 20/- = 240s

Une somme d'argent composé de plusieurs types de pièces se note de la façon suivante :

1 CO 12/6	- Une Couronne, 12 Pistoles et 6 Sous
6/–	- Six Pistoles seulement
12 CO 5/–	- Douze Couronnes et cinq Pistoles
3s	- Trois Sous seulement



• MARCHANDISES ET SERVICES •

Le Guide du Consommateur fournit au MJ une liste de produits et de services, ainsi que leurs prix moyens et leur disponibilité en général. Considérez ce chapitre comme une aide et non comme des règles immuables (et n'hésitez pas à modifier certains de ces éléments pour "coller" à un scénario particulier). Par exemple, si votre aventure se passe dans un camp de mineur, il serait ridicule d'affirmer aux Joueurs que leurs Personnages ne peuvent pas acheter de pioche !

Ce guide est subdivisé en plusieurs catégories de biens et de services. Ce sont :

- Nourriture
- Habillement
- Armures
- Armes
- Divers (Equipement de transport, personnel, Outillage, etc.)
- Moyens de transport
- Habitations
- Soins médicaux

Tous les produits ont un Prix et un Encombrement (quand il est applicable), ainsi qu'une Disponibilité moyenne définie dans l'ordre croissant comme suit:

Rarissime - Rare - Inhabituel - Courant - Fréquent - Banal

Pour utiliser efficacement ce guide, relevez d'abord les marchandises et les services que le PJ souhaite acheter, et notez leurs Disponibilités. Puis reportez vous au tableau suivant et déterminez la colonne correspondant à la population locale (les populations peuvent être établies par les besoins de votre campagne, ou encore définies dans les règles fournies dans *Modèles de Sites d'Habitat dans le Vieux Monde*). L'intersection entre la colonne Population et la rangée Disponibilité vous donne un pourcentage de chance pour que l'objet ou le service soit disponible sur l'instant. Si le test échoue, l'achat n'est pas autorisé pour cause d'indisponibilité, mais le jet pourra être retenté après une semaine de temps de jeu.

	Population			
	100	**1000**	**10000**	**10000 et +**
Rarissime	1%	3%	5%	10%
Rare	3%	5%	10%	20%
Inhabituel	5%	10%	20%	35%
Courant	15%	35%	50%	65%
Fréquent	35%	50%	65%	80%
Banal	50%	65%	80%	100%

Une fois que vous aurez déterminé si un objet ou un service précis est disponible dans un lieu donné, il ne sera pas nécessaire de retirer de nouveau pour en obtenir un autre. Vous pourrez toutefois limiter raisonnablement ce point de règle. Par exemple, vous pouvez considérer que si un PJ a déjà acheté 6 plastrons de cuirasse dans un petit village, l'armurier du coin a complètement épuisé son stock.



• NOURRITURE •

	Prix	Encombrement	Disponibilité
Repas (pour un jour)	3/-à 7*/-	10	Banal
Conserves (1 semaine)	3 CO	50	Fréquent
Pinte de bière	9s	2	Banal
Vin de table (le pichet)	4/-	5	Fréquent
Vin de qualité (le pichet)	25/-	5	Courant
Alcool blanc (bouteille)	10/-	5	Courant
Chambre commune d'auberge/nuit	2/-	-	Banal
	3/- avec lit		
Chambre séparée (4 lits)	30/-	-	Fréquent
Ecurie/cheval/nuit	1/6	-	Banal
Fourrage/cheval/jour	7/6	50	Banal

* 3/- est le minimum requis pour rester en bonne santé, mais tout personnage qui a de l'argent doit obligatoirement dépenser pour 7/- de nourriture quotidienne, ou du moins la somme qui s'en approche le plus. Même 7/- ne permettent pas de manger réellement à sa faim, et les personnages qui le peuvent ne devront pas hésiter à dépenser bien plus s'ils veulent se préserver un niveau de vie décent.

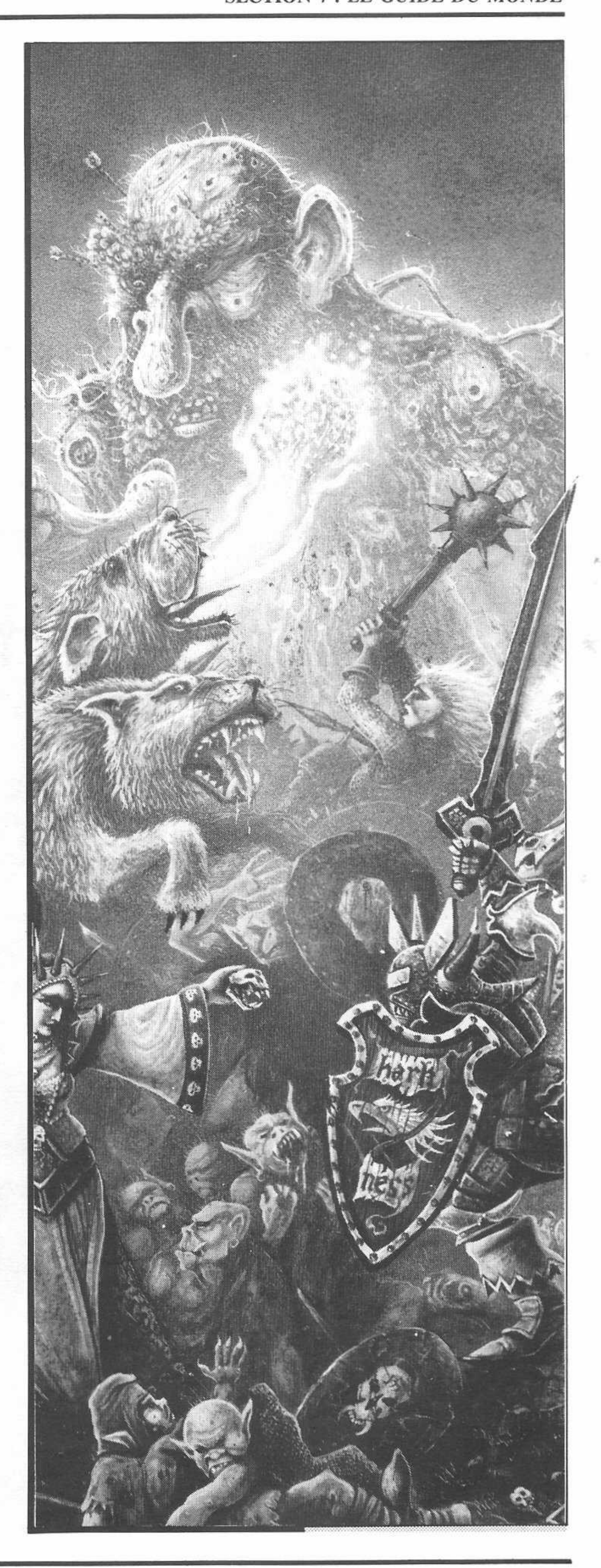
• HABILLEMENT •

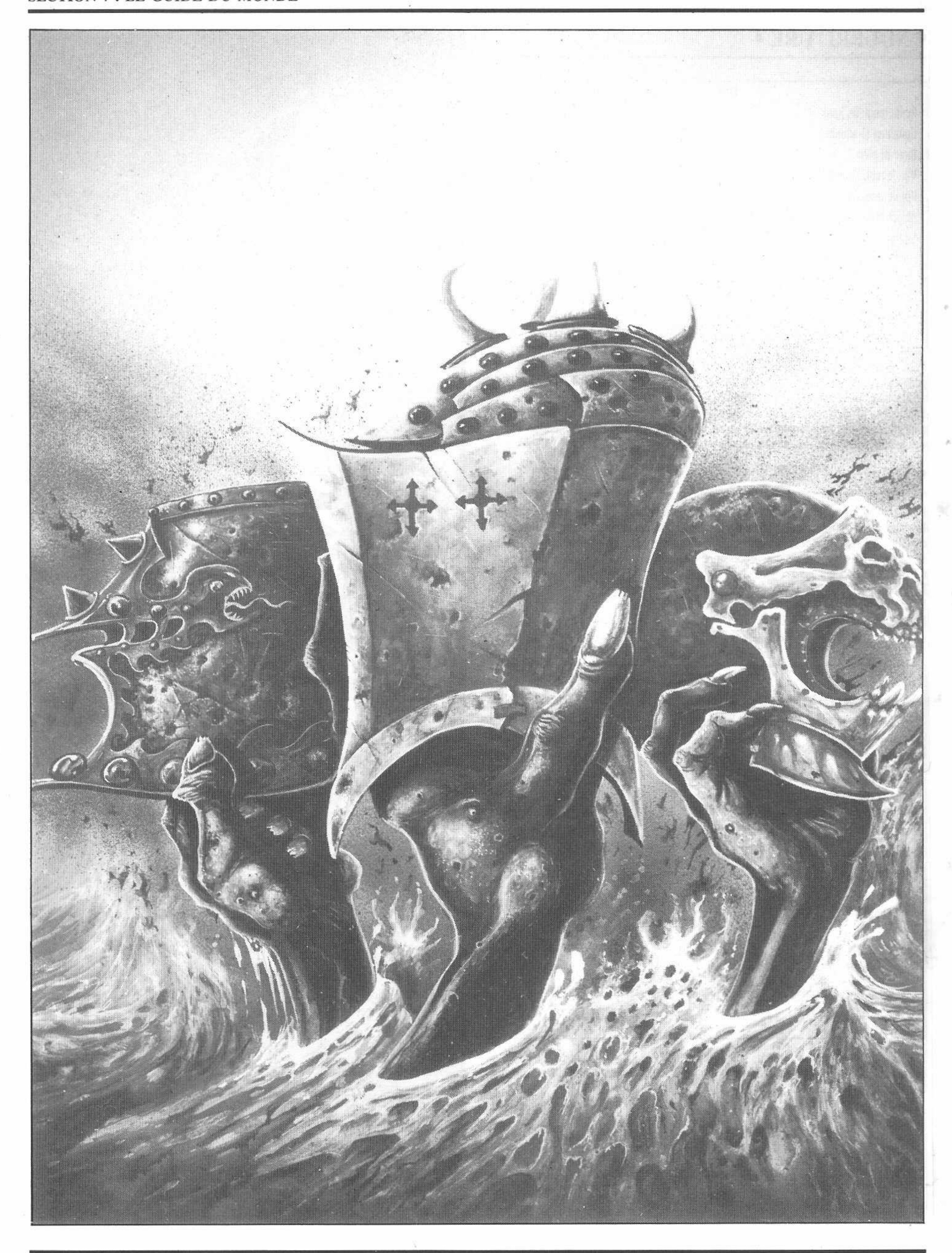
Les tarifs donnés ici correspondent à des vêtements de qualité très moyenne. Lorsque vous achetez des habits de meilleure ou de moins bonne qualité, les cœfficients suivants devront être appliqués aux prix correspondants. Ajustez également l'Encombrement si nécessaire (une robe de bal des plus élaborées n'est pas si facile à porter !).

Excellente qualité x 10
Bonne qualité x 3
Mauvaise qualité x 1/2

	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bottes de cavalier (+ éperons)	12 CO	12	Courant
Bottes en cuir	9 CO	10	Fréquent
Capuchon/Masque	25/-	2	Fréquent
Ceinture	10/-	1	Banal
Chapeau (à larges bords, etc.)	5 CO	5	Courant
Chapeau (simple bonnet)	10/-	1	Banal
Chausses	2 CO	4	Banal
Chemise	2 CO	2	Banal
Echarpe/Foulard	6/-	-	Banal
Justaucorps	6 CO	4	Banal
Manteau	5 CO	10	Banal
Mouchoir (en soie)	4 CO	-	Fréquent
Paletot	10 CO	15	Banal
Robe	7 CO	6	Banal
Robes cléricales	13 CO	20	Courant
Sarrau	50/-	3	Banal
Souliers en cuir	6 CO	5	Banal
Tunique	5 CO	4	Banal

L'encombrement des vêtements ne se rajoute pas à l'Encombrement personnel, mais compte seulement si les habits sont transportés dans un sac à dos, un grand sac, etc.





• ARMURES •

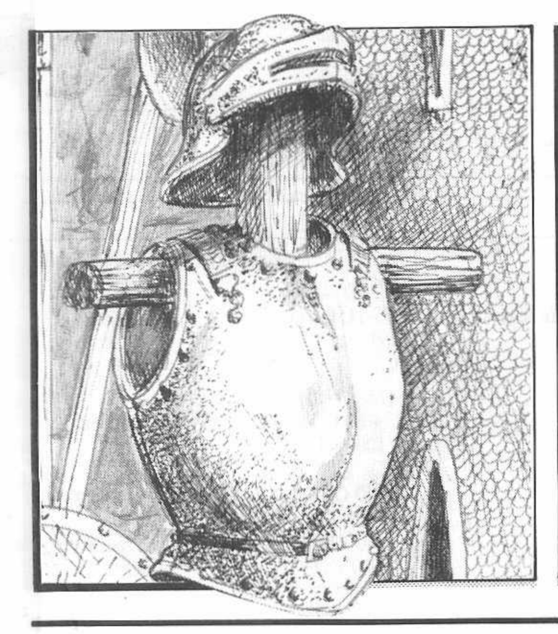
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Gilet en cuir	12 CO	40	Fréquent
Veste en cuir	17 CO	50	Fréquent
Cagoule en cuir	6 CO	10	Fréquent
Chemise de mailles	80 CO	60	Courant
Cotte de mailles	115 CO	80	Courant
Chemise de mailles (manches longues)	95 CO	80	Courant
Cotte de mailles (manches longues)	130 CO	100	Courant
Cagoule de mailles	25 CO	30	Courant
Jambières de mailles (la paire)	55 CO	60	Inhabituel
Manches de mailles (la paire)	20 CO	40	Rare
Plastron de cuirasse (+ Braconnière et Tassettes)	70 CO	75	Inhabituel
Dossière de cuirasse (+ Garde-reins et Spallières)	50 CO	75	Inhabituel
Jambières de fer (la paire) (Cuissards, Grèves, etc.)	70 CO	60	Inhabituel
Manches de fer (la paire) (Brassards, Cubitières, etc.)	60 CO	30	Inhabituel
Gantelets (la paire)	30 CO	10	Inhabituel
Casque complet (Heaume ou Armet)	20 + 1D10 CO	40	Inhabituel
Casque partiel * (Bacinet ou Barbute ou Salade ou autre)	2 CO	30	Fréquent
Bouclier (Ecu ou autre)	2D8 + 2 CO	50	Fréquent
Bouclier improvisé (Dure le temps d'une aventure)	10/-	50	Banal

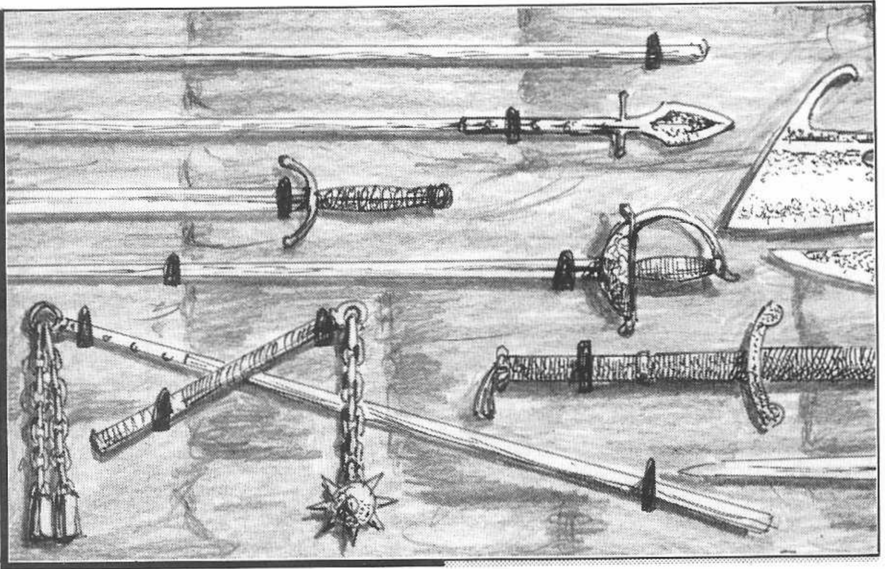
* Ne donne pas de bonus de protection si porté sur une cagoule de mailles

Note : Une Armure de Plates Complète se compose d'un plastron et d'une dossière de cuirasse, de jambières et de manches de fer, de gantelets et d'un casque complet.

• ARMES •

	Prix	Encombrement	Disponibilité
Armes à Feu			
Balles (les 10)	1 CO	10	Inhabituel
Bombe explosive	75 CO	20	Rarissime
Pistolet	150 CO	25	Rarissime
Poudre (la charge)	5 CO	1	Rare
Tromblon	75 CO	50	Rarissime
Armes de contact			
Bâton lesté	3/-	50	Banal
Brise-lames	5 CO	40	Inhabituel
Coup-de-poing	1 CO	1	Fréquent
Coutelas/Sabre	14 CO	50	Inhabituel
Crochet	1 CO	1	Courant
Dague/Poignard	3 CO	10	Fréquent
Epée	14 CO	60	Fréquent
Epée à deux mains	35 CO	250	Courant
Epée bâtarde	20 CO	100	Fréquent
Etoile-du-matin (Morgenstern)	14 CO	125	Rare
Filet (Rets)	30/-	30	Rare
Fléau à deux mains	20 CO	120	Rare
Fléau d'armes	10 CO	60	Inhabituel
Fleuret	18 CO	40	Inhabituel
Fouet	15/-	30	Courant
Fourreau/Gaine	1-10 CO	20	Fréquent
Garrot	1 CO	1	Rare
Gourdin	2/-	40	Banal
Hache de bataille	12 CO	75	Courant
Hache de cavalerie	7 CO	75	Inhabituel
Hachette	6 CO	50	Fréquent
Hallebarde	8 CO	175	Fréquent
Lance/Epieu/Pique	35/-	50	Fréquent
Lance de cavalerie	50/-	100	Rare
Main Gauche	5 CO	25	Courant
Marteau à deux mains	15 CO	200	Rare
Marteau de guerre	8 CO	75	Inhabituel
Masse à deux mains	15 CO	100	Inhabituel
Masse d'armes	7 CO	50	Fréquent
Pic de guerre	9 CO	60	Rare
Rapière	20 CO	40	Inhabituel
Rondache	2 CO	10	Courant
Armes de distance			
Carquois pour 30 traits	15/-	15	Fréquent
Flèches (5)	30/-	10	Fréquent
Carreaux d'arbalète (5)	2 CO	10	Courant
Arbalète	16 CO	120	Courant
Arbalète à répétition	100 CO	150	Rarissime
Arbalète de poing	10 CO	25	Rare
Arc court	7 CO	75	Fréquent
Arc (normal)	11 CO	80	Fréquent
Arc long	15 CO	90	Courant
Arc elfique	30 CO	100	Rarissime
Bolas	7/-	20	Inhabituel
Couteau de lancer	4 CO	10	Courant
Dard	2 CO	10	Inhabituel
Fronde	2/-	10	Fréquent
Fustibale (fronde à bâton)	6/-	30	Rare
Hachette de jet	5 CO	40	Courant
Javelot	25/-	30	Courant
Lance (simple épieu)	35/-	50	Fréquent
Lasso	1 CO	30	Banal
Marteau de guerre	8 CO	75	Inhabituel
Sarbacane	10 CO	15	Rarissime





• PRODUITS DIVERS •

Equipement de transport	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bourse (pour 100 pièces)	2/-	1	Banal
Etui cylindrique en cuir	1 CO	2	Inhabituel
Gibecière (contenance 200)	6/-	5	Banal
Gourde/Flasque de cuir (1/2 litre)	15/-	5	Courant
Gourde/Flasque en métal (1/2 litre)	50/-	15	Inhabituel
Grand sac (contenance 200)	16/-	7	Banal
Outre de peau (4 litres)	8/-	1(100 pleine)	Banal
Sac à dos (contenance 250)	30/-	20	Banal
Sacoche	5/-	1	Banal
Sacoches de selle (contenance 150)	2 CO	5	Courant

Objets domestiques personnels	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bois de chauffage (fagot)	2/-	5	Banal
Bouilloire (contenance 1/2 litre)	30/-	10	Banal
Briquet	30/-	5	Banal
Chope (en étain)	1 CO	5	Banal
Couverts individuels (en bois)	5/-	2	Banal
Couverts individuels (en métal)	3 CO	4	Fréquent
Couverts individuels (en argent)	15 CO	3	Inhabituel
Couverture	2 CO	10	Banal
Epingles à habits (la douzaine)	2/-	2	Fréquent
Gamelle	1 CO	20	Banal
Jeu de cartes (tarots)	1 CO	1	Banal
Matelas (de bourre)	8 CO	400	Courant
Matelas (de plumes)	12 CO	350	Inhabituel
Paire de dés (en os)	6/-	-	Banal
Pichet (en terre)	3/6	10	Banal

Eclairage	Prix	Encombrement	Disponibilité
Chandelle (suif : 3 H d'utilisation - la douzaine)	6/-	5	Banal
Chandelle (cire : 4 H d'utilisation - la douzaine)	36/-	5	Courant
Huile de lampe (pinte)	8/-	5	Banal
Lampe-tempête	20 CO	30	Inhabituel
Lampion	5/-	20	Banal
Lanterne	12 CO	20	Courant
Torche	1/-	5	Banal

Instruments de musique	Prix	Encombrement	Disponibilité
Clavecin	250 CO	1200	Rare
Cornet	10 CO	30	Courant
Flûte à bec	3 CO	5	Courant
Flûte traversière	20 CO	10	Rare
Guimbarde	8/-	1	Courant
Luth	80 CO	30	Inhabituel
Lyre	20 CO	50	Rare
Mandoline	23 CO	15	Inhabituel
Tambour	30/-	50	Courant
Tambourin	1 CO	5	Courant
Viole	25 CO	30	Courant

Lecture/écriture	Prix	Encombrement	Disponibilité
Livre (imprimé)	40 CO	35	Inhabituel
Manuscrit (enluminé)	350 CO	50	Rare
Matériel d'écriture	10 CO	5	Courant

Outillage	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bêche (lame en fer)	25/-	20	Fréquent
Caisse à outils d'Artisan	50 CO	40	Rare
Cale en bois	8s	2	Banal
Cartes marines (imprimées)	25 CO	5	Rare
Chaîne (le mètre)	30/-	50	Courant
Collet (métallique)	1 CO	5	Fréquent
Corde (le mètre)	5/-	5	Banal
Fil de pêche et hameçon	3/-	2	Fréquent
Grappin	4 CO	20	Courant
Instruments de navigation	50 CO	20	Rare
Lingot de vil métal (1 Kg)	26/-	20	Courant
Loupe	75 CO	5	Rarissime
Matériel de gravure	50 CO	20	Rare
Matrice de monnaie vierge (la paire)	10 CO	5	Rare
Outils de forgeron (à l'exclusion de la forge et du soufflet)	50 CO	100	Rare
Outils de voleur	10 CO	20	Courant
Paire de menottes	5 CO	20	Courant
Perche/manche en bois (le mètre)	1/6	10	Banal
Pied-de-biche/Barre de levier	5 CO	20	Courant
Piège à Animaux	5 CO	30	Fréquent
Piège à ours	8 CO	100	Courant
Pointes de fer (environ 15 cm)	10/-	5	Fréquent
Scie	7 CO	10	Fréquent
Trousse de secours (avec instruments)	50 CO	50	Rare

Animaux	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bœuf	60-80 CO	-	Banal
Bête de somme (Mulet, etc.)	30-60 CO	-	Banal
Cheval d'attelage	50-75 CO	-	Banal
Chèvre	40/- à 50/-	-	Banal
Chien	1D6 CO	-	Banal
Cochon	80/- à 90/-	-	Banal
Faucon	40-70 CO	-	Rare
Mouton	54/- à 62/-	-	Banal
Poulet	1/-	-	Banal
Vache	40-60 CO	-	Banal

• MOYENS DE TRANSPORT •

Chevaux	Prix	Encombrement	Disponibilité
Cheval de selle	60-480 CO	-	Fréquent
Cheval de guerre léger	575-1150 CO	-	Inhabituel
Destrier	960-4750 CO	-	Rare
Véhicules			
Barque	(1D6 x 10) + 60 CO	900	Courant
Carrosse	1000 CO	-	Rare
Chariot	(1D8 x 10) + 60 CO	-	Fréquent
Charrette/Carriole	(1D6 x 10) + 40 CO	-	Fréquent
Péniche	600 CO	-	Rare

• VOYAGES •

Par trajet de 10 km	Prix	Encombrement	Disponibilité
Carriole, 2 chevaux (par jour)	3 CO	-	Banal
Chariot, 3 chevaux (par jour)	4 CO	-	Fréquent
Diligence (par jour)	7 CO	-	Courant
Charrette/Chariot	15/-	-	Banal
Péniche	5/-	-	Banal

• HABITATION •

	Prix	Encombrement	Disponibilité
Cabane	90 CO	-	Fréquent
Chaumière	270 CO	-	Fréquent
Maison	450 CO	-	Fréquent
Maison cossue	1500 CO	-	Courant
Maison luxueuse	2400 CO	-	Inhabituel
Maison opulente + grand jardin	4800 CO	-	Rare
Résidence citadine de Noble avec cour	21600 CO	-	Rare
Petit palais	30000 CO	-	Rarissime

• SOINS MEDICAUX •

	Prix	Encombrement	Disponibilité
Par consultation	3 CO	-	Fréquent

• LA FAUSSE MONNAIE •

Pour fabriquer des fausses pièces, les personnages auront besoin de matrices à frapper. Les matrices officielles sont difficiles à obtenir, mais la monnaie en circulation sur le Vieux Monde est si variée que des personnages pourraient s'en tirer en fabriquant les leurs . Si elles ressemblent à des pièces crédibles et respectables, ce n'en sera que mieux. Toutes les cités portées sur la carte frappent leur propre monnaie qui est reconnue et acceptée partout. Certaines agglomérations plus petites fabriquent leur propre monnaie qui n'est pas toujours acceptée et qui est souvent considérée avec méfiance en dehors de la ville d'origine.

Le personnage désirant sculpter ses propres matrices devra être Compétent en Art. Achever un modèle demande environ une semaine de travail.

Frapper des pièces à partir d'une matrice est relativement facile, mais produire un alliage qui fasse illusion (c.a.d. avec au moins 25% d'or) exige les Compétences Numismatique et Chimie (ou Métallurgie). Un atelier et un fourneau sont également indispensables, mais il n'est pas besoin de disposer d'une véritable forge.

Deux kilos de métal usuel ajoutés à 500 grammes d'or (10 CO) permettent de fabriquer 50 pièces d'une valeur nominale de 50 Couronnes. Frapper ces 50 pièces prendra un jour entier pour deux personnes. Un personnage qui travaille seul ne peut efficacement y parvenir; des pièces fabriquées par un individu seul seront immédiatement repérées.

Ecouler de fausses pièces nécessite un Test de Bluff réussi. Les chances de réussir diminuent de 5% par jour suivant la première transaction. Les transactions portant sur plus de 10 pièces diminuent la chance de succès du Bluff de -1% par pièce supplémentaire. Par exemple, une tentative de repasser 23 CO réduira le Test de Bluff de 13%. Un Bluff raté indique que la trómperie est découverte, et le personnage interpellé. La peine prévue pour les passeurs de fausse monnaie est la prison à perpétuité.

• LA LOCATION DE SERVICES •

Tôt ou tard, la plupart des PJ ressentiront le besoin de louer les services d'un PNJ spécialisé. Ce peut être parce qu'ils ont besoin d'une Compétence qui ne serait maîtrisée par aucun des membres du groupe, ou parce que l'expédition qu'ils préparent nécessite quelques bras vaillants supplémentaires, ou tout simplement parce qu'ils ont beaucoup d'argent et ont décidé de l'employer à engager un valet, un bouffon ou plus généralement un homme à tout faire. Les Suivants s'inscrivent dans deux catégories - les expérimentés et les inexpérimentés.

Les Suivants Inexpérimentés :
ils sont très recherchés pour accomplir des tâches serviles, comme porter les bagages, creuser des caniveaux, etc. Les grandes catégories de Suivants inexpérimentés ont été vues dans le chapitre sur les Tests standard - l'Embauche (ce sont les Artisans, Bateleurs, Manouvriers et Serviteurs). Ce peuvent être des personnages Elaborés, mais ils en sont restés généralement à leur première Carrière. Ce qui intéresse avant tout les joueurs sera la personnalité et le Profil des Suivants. Les salaires, pour de tels PNJ, seront approximativement ceux-ci :

			Disponibilité
Artisan	0/- par jour	60/- la semaine	Fréquent
Bateleur	5/- par jour	30/- la semaine	Fréquent
Manouvrier	7/- par jour	42/- la semaine	Fréquent
Serviteur	6s par jour	3/- la semaine	Fréquent

Notes : Les Bateleurs peuvent espérer normalement gagner des gratifications supplémentaires sous la forme de pourboires, etc. Les Serviteurs ont le logement et les repas fournis.

Ce sont ces mêmes salaires que ceux que les PJ peuvent espérer obtenir s'ils se font Embaucher (voir *Tests Standard*) avec ce statut.

Certains emplois comprennent aussi le gîte et le couvert, qui sont alors généralement déduits du salaire. Dans les communautés agricoles, il est habituel de régler une partie des gages en nature - sous forme de produits de la ferme (œufs, fromage, lait, cidre, etc.).

Les Suivants Expérimentés :
ils sont souvent engagés pour une Compétence qu'ils maîtrisent et qui fait défaut aux PJ, ou pour épauler les personnages le temps d'une aventure. Les Suivants expérimentés sont des PNJ qui ont Achevé plusieurs Carrières. Ils sont à la fois plus difficiles à trouver et plus "gourmands" que les inexpérimentés. Les PJ qui embauchent de tels PNJ sont plus intéressés par leur cheminement de Carrière et leurs Compétences. Le salaire moyen et la disponibilité de ces personnages va varier selon le nombre de Carrières Achevées.

Salaires de Base pour les Suivants Expérimentés

Carrières	Paie/jour	Part *	Disponibilité
1	20 CO	-	Fréquent
2	30 CO	1/2	Courant
3	45 CO	3/4	Courant
4	70 CO	1	Inhabituel
5	100 CO	1	Rare
6	150 CO	1	Rarissime
+ de 6	+ 50 CO/Carrière	1	Rarissime

* Payable seulement à ceux qui combattent aux côtés des PJ en aventure.

Les PNJ se louent au tarif donné par le nombre de Carrières achevées, même si leur employeur n'a pas besoin des connaissances de toutes leurs carrières. Après tout, les personnages à Carrières multiples sont puissants et ont probablement mieux à faire qu'à se vendre au rabais. Le numéraire est payable soit sur une base hebdomadaire, soit en fin d'aventure. Toutefois, la plupart des PNJ exigent une avance équivalente à une semaine de salaire,

payable à l'engagement, notamment s'ils ont besoin d'acheter un équipement spécial. Les PNJ s'arrangeront toujours pour faire reverser leur paie à des parents, entrepreneur de pompes funèbres ou autres bénéficiaires. De telles dispositions sont faites par l'intermédiaire de juriste ou d'organisations spécialisées, qui se chargent de veiller à ce qu'elles soient respectées. La Part, qui vient se rajouter au salaire, est déterminée en divisant les prises entre les survivants en fin d'aventure. Le nombre donné représente la proportion par rapport à une part simple également divisée. Tout butin, trésor, objet magique et autre pillage est susceptible d'être partagé, sauf si les joueurs ont conclu un autre arrangement lors de l'embauche du PNJ. Si la part des PNJ exclue des objets précis, la valeur de ceux-ci devra tout de même être prise en compte lors du partage, en fin d'aventure. Les parts ne sont pas dues si le PNJ meurt. Il est évident que la rétribution de parts ne concerne que les Suivants qui accompagnent les PJ en aventure - un Alchimiste qui reste cloîtré dans son laboratoire pour ses expériences de transmutation ne reçoit pas de Part du butin.

Un personnage Simple (qui n'a suivi qu'une seule Carrière) peut négocier sa participation à une expédition contre une Part entière des prises au lieu d'un salaire fixe. Si le nombre total de Carrières achevées par les PJ dépasse 10, la part de ce PNJ sera réduite de moitié (1/2 part) ; s'il dépasse 20, il touchera 1/4 de part.

• LA CREATION DE SUIVANTS •

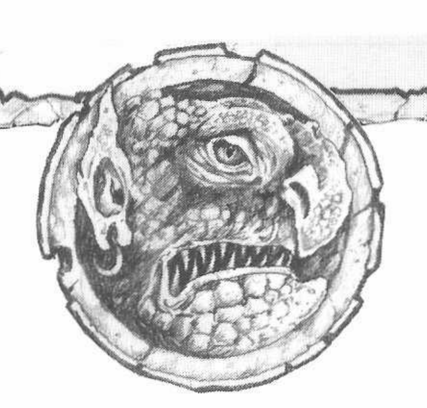
La procédure de génération de Suivants est exactement la même que pour tous les PNJ, comme il est précisé dans la **Section du Maître de Jeu.** Nous conseillons aux MJ de disposer en permanence d'un stock de PNJ déjà prêts, pouvant servir à n'importe quelle aventure. Dans le cas de Suivants inexpérimentés, considérez que leur Profil correspond au standard de leur Race.



LE CONTRAT DE OLDENHALLER

SECTION





Ce scénario est en fait une introduction à l'univers fantastique de **Warhammer - Le Jeu de Rôle** ; il peut être joué par un groupe de personnes qui n'ont jamais participé à une séance de jeu de rôle auparavant. Une de ces personnes devra se dévouer pour être le Maître du Jeu (MJ). Le MJ doit avoir lu l'aventure de bout en bout au moins une fois et devrait être raisonnablement familiarisé avec les règles avant de commencer à la faire jouer. Il n'est pas nécessaire, pour cela, qu'il lise et retienne tous les paragraphes de ce livre dans leurs moindres détails ; nous y avons inclus des notes et des exemples au fil des pages, pour vous aider à vous y retrouver facilement.

Bien que le **Contrat de Oldenhaller** ait été tout spécialement conçu pour des débutants, les joueurs confirmés le trouveront malgré tout intéressant et très utile pour se familiariser avec les règles et, du moins nous l'espérons, ils prendront plaisir à le jouer.

• LES PERSONNAGES •

Quatre personnages pré-tirés sont inclus à la fin de ce scénario. Nous vous recommandons de les utiliser, ce qui vous permettra de commencer la partie sans perdre plus de temps à vous occuper d'en créer de nouveaux. Mais vous pouvez toujours utiliser d'autres personnages que vous aurez vous même créé, si tel est votre choix. Cette aventure est prévue pour quatre personnages mais, là encore, vous pouvez en faire entrer plus ou moins selon vos désirs.

• PLAN DU SCENARIO •

La première partie concerne l'arrivée des PJ dans la cité de Nuln et les 24 heures mouvementées qui s'ensuivent. Elle se subdivise en *Episodes* distincts. La seconde partie décrit le repaire des voleurs, surnommé "l'Asile", qui est partagé en quatre secteurs, chacun représenté par une suite de *Pièces*.

Chaque descriptif d'Episode et de Pièce commence le plus souvent par un texte encadré, qui peut être lu tout haut aux joueurs. Cet encadré décrit ce que voient les PJ la première fois. Suivent des informations, destinées au MJ seul, comprenant les possibilités de rencontres éventuelles et des exemples sur les points de règle concernés, afin d'aider le MJ débutant à maîtriser l'aventure.

A la fin de chaque Episode, un paragraphe appelé "**Renvois**" contient les instructions qui expliquent comment les actions des personnages vont les mener à la prochaine partie du scénario. Pour habiller l'aventure, le MJ se référera aux plans - où sont numérotées les Pièces - et aux paragraphes appropriés chaque fois que les personnages entreront dans une nouvelle pièce. Si les personnages passent de la Pièce 3 à la Pièce 5, le MJ recherchera le texte descriptif de la Pièce 5.

Cette aventure - et notamment la première partie - a été conçue pour des joueurs débutants. Un MJ confirmé peut changer ou ignorer certains détails, s'il le désire, pour laisser aux joueurs plus de liberté d'action.

• PREPARATION •

Pour préparer l'aventure, nous vous recommandons de faire deux copies des feuilles de personnage - une pour les joueurs, l'autre pour le MJ. Si le MJ possède une copie des feuilles des joueurs - ou tout au moins une liste des Caractéristiques et des Compétences de chaque PJ - le jeu en sera considérablement accéléré. Le MJ devra aussi lire les premiers paragraphe de la **section** du **Maître de Jeu**, afin de s'imprégner de sa fonction dans le jeu. Il pourra également trouver très utile de dessiner un plan, à l'échelle des figurines (2,5 cm = 2 mètres), du secteur Huydermans de l'Asile et d'avoir du matériel sous la main pour pouvoir improviser les combats (cf. **Le combat** - *La représentation de la bataille*). Vous aurez également besoin de :

Dés - D4, D6, D10 (au moins une paire de chaque)

Figurines ou pions pour représenter les PJ et PNJ

Règle graduée

Plusieurs feuilles de papier blanc, à carreau ou millimétré

Crayons, feutres, stylos, etc.

• EPISODE 1 : L'ARRIVEE A NULN •

Après avoir pris la décision de devenir des aventuriers, les PJ vont donc partir en quête d'aventures. Sauf exception, ils vont décider de se rendre à la ville la plus proche et d'en parcourir les rues afin de voir sur place. Comme si les rues étaient pavées d'or !

Dans le cas le plus général, où les personnages pré-tirés sont utilisés, on considérera donc que ce sont des aventuriers frais émoulus de la région supérieure du Reik qui ont décidés de laisser leur vie pastorale derrière eux pour chercher fortune dans cette bonne ville de Nuln. Par conséquent, l'aventure commence sur la péniche, qui les mènent à la ville. Si les joueurs ont créé leurs propres personnages, il sera sage de faire en sorte qu'ils viennent tous de la même région de l'Empire, encore que certains personnages qui ont une origine forcément urbaine devront commencer la partie dans la ville même.

Après ce qu'il vous a semblé être des mois de voyage monotone, votre bateau arrive enfin en vue de Nuln. Vous êtes tous transis de froid et trempés jusqu'aux os. Il est probable que vous regrettez tous amèrement de n'avoir pu vous payer que des places en plein air sur cette péniche délabrée. Ce n'est pas une manière très glorieuse de débuter votre vie d'aventurier. Durant le trajet, vous avez pu faire connaissance et êtes devenus des amis dans l'adversité, tous unis par le même désir d'échapper à la vie ennuyeuse que vous meniez jusqu'à lors.

Le pilote conduit la péniche jusqu'à une jetée. L'équipage lance des cordages aux dockers, qui les enroulent solidement autour de grosses bittes d'amarrage en bois. Le bateau s'immobilise contre la jetée avec un craquement sinistre. La passerelle est baissée et la grue de débarquement pivote pour s'occuper de la cargaison. Les formalités douanières s'éternisent et il n'est pas loin de minuit lorsque vous mettez enfin pied à terre.

Vous frappez à la porte de toutes les auberges qui font face aux quais, mais elles affichent toutes complet. Fatigués et rompus par le voyage, vous commencez à désespérer de ne jamais trouver un lit pour la nuit. La situation semble problématique lorsque vous êtes abordés dans une taverne par un homme qui se présente sous le nom de Grolsch Van Eyke. Il parle avec un accent des Wastelands très prononcé et il semble compatir à votre malheur, lorsqu'il apprend que vous venez à peine d'arriver à Nuln. Il vous prévient qu'il est très imprudent d'errer dans les rues à une heure pareille et dit :

"contr' une paire d' Pistol', j'veux bien vous m'ner dans un endroit chaud, tout prop' où vous s'rez au sec"

Si vous préférez, vous pouvez faire jouer le voyage, pour permettre aux joueurs de se familiariser avec leurs nouveaux personnages. Une altercation avec les douaniers donnera à vos joueurs l'occasion de s'imprégner de leurs personnalités. La rencontre avec Van Eyke constitue le premier Episode de cette aventure.

Grolsch Van Eyke est un nom d'emprunt. L'homme que les personnages ont rencontrés est un petit Voleur minable, un Tire-laine qui est en cheville avec une bande de Brigands et qui va essayer de conduire les PJ dans un guet-apens.

En jouant le rôle du Tire-laine, le MJ doit tenter de persuader les joueurs d'accepter son offre. Si les personnages sont méfiants à l'égard de Grolsch et décident de décliner son offre, celui ci n'insistera pas longtemps avant de retourner boire à l'auberge.

Renvois : Si les personnages acceptent l'offre de Grolsch, ce dernier les conduit à l'*Episode 2.*

S'ils ne désirent pas son aide, le MJ fera encore errer les personnages dans les rues de Nuln un certain temps, avant qu'ils tombent sur l'auberge "Le Rufian", ce qui nous mène à l'*Episode 3.*

• EPISODE 2 : L'EMBUSCADE •

Grolsch vous guide dans le noir, dans des ruelles sinueuses et à travers des rues jonchées de légumes pourris et de détritus nauséabonds. Enfin il stoppe devant une porte.

"C'est là", dit-il. Puis, rapide comme l'éclair, il ouvre la porte, bondit à l'intérieur de la maison et claque le battant, en le verrouillant derrière lui. Soudain, vous vous rendez compte que vous n'êtes plus seuls.

"Bien", grogne une voix dans l'ombre derrière vous. "Jetez vos armes et vos bourses à vos pieds et partez, ainsi vous n'aurez pas d'ennui". Vous vous retournez et vous distinguez quatre silhouettes imposantes qui sortent de l'ombre en se dirigeant vers vous.

Si les Personnages-Joueurs se posent des questions lorsque Grolsch les conduit, il leur expliquera, de la façon la plus convaincante possible, qu'il prend des raccourcis qui leur permettront d'arriver plus vite à destination. Si les joueurs décident alors de faire rebrousser chemin à leurs personnages, le MJ devra leur demander comment ils comptent retrouver le chemin du port dans l'obscurité.

Il y a quatre Brigands embusqués là où Grolsch a conduit les PJ (voir positionnement sur *croquis n° 1*). Cette sorte de malandrins pullule dans les rues de Nuln, car ils ont plus de victimes potentielles qu'ils n'en peuvent agresser. Aussi, si les PJ deviennent vraiment dangereux, les Brigands rompront le combat et disparaîtront à la faveur de l'obscurité. Le moment de la fuite est laissé à l'appréciation du MJ, mais nous vous suggérons que chaque Brigand, pris individuellement, prendra la Fuite dès qu'il aura encaissé 5 points de Blessures.

BRIGANDS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

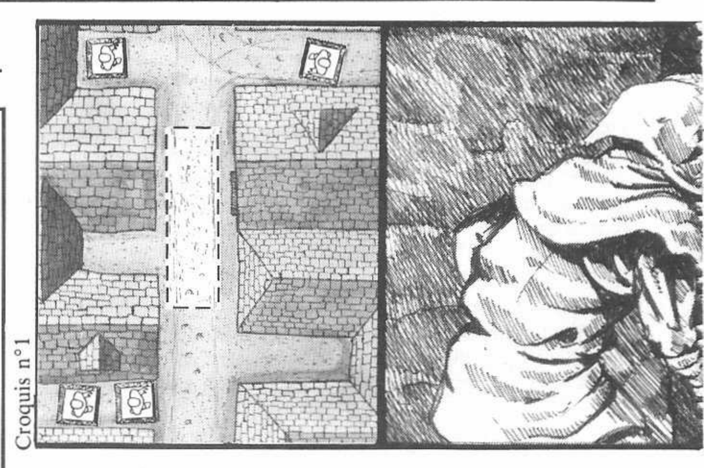
Compétences
Coups assommants
Déplacement silencieux (rural)
Déplacement silencieux (urbain)

Dotations
Veste en cuir
Masque
Gourdin

Si les personnages obtempèrent à la menace, l'un des Brigands se déplacera pour rafler les armes et les bourses. Dans le cas contraire, les Brigands sont prêts à en découdre. Référez vous à la **Section** sur le **Combat** pour traiter la rencontre.

Les Brigands ont exactement les positions du croquis ; à partir de maintenant, vous pouvez démarrer le Round suivant. Si vous utilisez les personnages pré-tirés, vous avez pu remarquer que Bianca, Mellory et Soho ont tous trois un score en Initiative supérieur à celui des Brigands et agiront donc en premier. Ils ont le temps de dégainer leurs épées et de se mettre en garde pour attendre l'assaut.

Les Brigands vont Charger. La procédure de combat au contact est fournie dans la **Section Combat,** mais en voici un récapitulatif. Les personnages qui Frappent tirent 1D100 - si le résultat des dés est inférieur ou égal à leur score de Combat, le coup touche, dans le cas contraire il n'a pas d'effets. Les Brigands Chargent, ce qui leur donne un +10 à leur capacité de Combat pour leur premier Round. Si le coup touche, inversez les deux chiffres des dés (par exemple, 23 devient 32) pour déterminer sa localisation. Pour les dégâts, tirez 1D6, auquel vous rajouterez la Force de l'attaquant et déduirez l'Endurance de la victime. Si cette dernière porte une armure sur la partie du corps atteinte par le coup, déduisez la protection de cette armure aux dommages causés.


Croquis n°1

Renvois : Si les PJ font Fuir les Brigands, ils ne pourront pas les poursuivre sur plus de quelques mètres, après quoi les malandrins les sèmeront, avantagés qu'ils sont par la connaissance des lieux. Le MJ a la possibilité maintenant de conduire les personnages à l'*Episode 3*. D'un autre côté, si un ou plusieurs cadavres gisent sur le sol, les personnages pourraient être pris à parti par une patrouille de Gardes ou par la Guilde des Voleurs locale, particulièrement s'ils s'éternisent trop longtemps sur place. Ces situations n'ont pas été prévues, mais vous pouvez les mettre au point si vous le désirez.

Si les personnages se soumettent, ou sont vaincus par les Brigands, ils perdent leurs armes et leur argent et sont abandonnés à leur sort dans la ruelle. Rendez vous à l'*Episode 11*, sauf imprévu de dernière minute.

• EPISODE 3 : L'AUBERGE DU "RUFIAN" •

Après avoir parcouru les rues pendant une heure ou plus et avoir visité un certain nombre d'auberges sans plus de résultat, vous empruntez une ruelle sombre et déserte lorsque vous apercevez une enseigne en piteux état qui se balance au vent. Dessus, vous parvenez à lire "Le Rufian". Vous ne distinguez aucun bruit à l'intérieur de l'auberge, mais une lumière pâlotte perce à travers une fenêtre encrassée. L'endroit semble encore plus misérable que toutes les autres auberges où vous vous êtes risqués - comme si c'était possible - mais vous êtes vraiment au désespoir.

A ce moment de l'histoire, nul doute que l'un des personnages va essayer de pousser la porte. Elle semble verrouillée et ne bouge même pas. Toutefois, de l'intérieur, une voix surgit :

"Poussez fort !" Deux secondes se passent et la voix reprend :

"Forcez et ça s'ouvrira !"

La seule façon d'ouvrir la porte est d'y exercer une forte poussée. Le personnage qui tente d'ouvrir la porte doit réussir un *Test de Force* en lançant 1D100. Si le résultat est supérieur à 10 fois la Force du personnage, la porte reste close. Si le résultat est inférieur ou égal à la Force du personnage multipliée par 10, la porte s'ouvrira brusquement dans un craquement. Par exemple, comme Mellory a une Force de 3, son joueur devra obtenir 30 ou moins s'il veut que son personnage réussisse à ouvrir la porte.

Si le groupe pénètre dans l'auberge en enjambant les débris de la porte, un vieil homme, les cheveux blancs et tout plissé, lève les yeux de derrière son comptoir et fronce les sourcils. "J'espère que vous avez de quoi la payer", dit-il.

RUDOLF GRASSER - Aubergiste

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29



Compétences	**Dotations**
Alphabétisation	Dague dans un fourreau
Escamotage	

Voila une bonne occasion pour Marchander. Grasser demande déjà 6 Couronnes pour payer la porte. Si les personnages lui demandent une chambre pour la nuit, il réclamera 1 CO par personne. Un des personnages peut essayer de faire descendre le prix. Le joueur lance 1D100 ; si le résultat est supérieur au score de Sociabilité de son personnage, le prix ne bouge pas. Si le résultat est inférieur ou égal à la Sociabilité, le Test réussit et le prix est réduit de 10%, ou plus si le jet est particulièrement bon. Par exemple, Bianca (Soc 43) trouve les tarifs un peu exagérés. Son joueur lance 1D100 et obtient 37, le prix est alors réduit de 10% (soit 18/- par tête). Puisque Grasser s'est montré particulièrement ridicule en réclamant pour sa porte, le MJ peut donner un bonus au Test de Marchandage, ou permettre une réduction plus importante pour la chambre.

Renvois : Une fois que la porte est arrangée, Grasser conduit les personnages à leur chambre. Allez à l'*Episode 4*.

• EPISODE 4 : L'INSTALLATION A L'AUBERGE •

> Après avoir encaissé son dû, Rudolf vous montre votre chambre. Le "Rufian" est un bâtiment en bois à deux étages et l'aubergiste vous amène dans une vieille mansarde. Les escaliers craquent sous vos pas et la rampe vous semble des plus précaire. Enfin vous arrivez à votre chambre.
>
> "Vous avez une jolie vue du canal", vous dit Grasser en vous dévoilant ses chicots noirâtres dans un sourire qui se veut bienveillant. Vous ne distinguez pas grand chose à travers les vitres crasseuses, mais le canal d'épuration est sûrement là, vos narines vous le confirment.

Cela ne servirait à rien de se plaindre. Grasser lève péniblement son index gauche jusqu'à sa tempe en marmonnant un vague "bonne nuit" et vous laisse.

Les événements de ces prochaines heures seront déterminants pour la suite de l'aventure. Les PJ pourraient prendre la décision commune de quitter ce bouge, auquel cas vous devrez peut-être imaginer un nouveau lieu d'accueil, ou déterminer comment se passera la nuit pour eux, s'ils s'endorment dans un coin de rue. S'ils décident de rester au Rufian, attendez de voir si les personnages vont prendre certaines précautions ; s'ils vous demandent, par exemple, une description plus détaillée de la chambre, précisez leur que la porte et les fenêtres peuvent se cadenasser, mais que cela n'a pas été fait. Si les joueurs ne précisent pas qu'ils ferment les volets, tirent le verrou, ou prennent d'autres précautions, considérez qu'ils n'ont rien fait.

Renvois : Si les personnages cadenassent porte et fenêtres, ils dormiront paisiblement jusqu'à l'*Episode 9*.

Si les personnages prennent simplement des tours de garde, ils seront dérangés en pleine nuit. Passer à l'*Episode 5*.

Si les PJ ne font rien de tout cela, rendez vous à l'*Episode 6*.

• ÉPISODE 5 : LE VISAGE A LA FENETRE •

Bien que les personnages ne le savent pas encore, leur arrivée a été remarquée par Bertoldo Vasari, une sorte de Voleur raté et membre du clan Valantina, une organisation criminelle qui interviendra dans la seconde partie de cette aventure. Au milieu de la nuit, il grimpera sur le toit en passant par une gouttière et tentera d'ouvrir une fenêtre de la chambre des personnages. La vitre est si sale qu'il devra nettoyer un carreau pour y voir au travers. S'il remarque que quelqu'un est resté éveillé, il abandonnera et repartira par les toits.

Le MJ devra faire -secrètement- un Test d'Observation pour le personnage en faction, afin de déterminer s'il aperçoit Bertoldo. Tirez 1D100 ; Bertoldo ne sera pas inquiété si le résultat est supérieur au score d'Initiative du veilleur. Dans le cas contraire, le Voleur sera découvert et le MJ préviendra le joueur :

> En relevant brusquement la tête, tu aperçois un visage collé à la fenêtre. Dès que vos regards se croisent, la figure disparaît.

Renvois : Si la présence de Bertoldo n'est pas détectée (parce que le Test d'Observation a échoué, auquel cas les personnages n'ont aucune idée de ce qui vient de se passer), ou si les personnages décident de ne pas le poursuivre, rendez vous à l'*Episode 9*.

Si les PJ ne réagissent pas rapidement (si les joueurs passent plus de 40 secondes à discuter sur ce qu'ils doivent faire), Bertoldo aura disparu avant qu'ils soient capable de le suivre.

Si les personnages décident rapidement de rattraper Bertoldo, s'ensuit une course-poursuite sur les toits. Passer à l'*Episode 8*.



• EPISODE 6 : DES REVES EN OR •

Bien qu'ils ne l'aient pas vu, les personnages ont été surveillés dès leur arrivée par Bertoldo Vasari, un petit Voleur membre du clan Valantina - une organisation criminelle qui interviendra dans la

seconde partie de cette aventure. Dans le milieu de la nuit, il pénétrera dans leur chambre afin de dérober les bourses des personnages.

Dans cet Episode, les personnages sont tous endormis et vous n'aurez donc à faire agir que Bertoldo seul. Le bruit qu'il fait en passant par la fenêtre est *Léger*, ce qui ne donne que 10% de chance à chaque personnage d'être réveillé. Si cela arrive, Bertoldo tentera alors de repasser par la fenêtre pour s'échapper. Sinon, il essayera de subtiliser la bourse de chacun des PJ l'un après l'autre - tirez un dé ou utilisez une autre méthode pour établir l'ordre dans lequel les PJ seront dévalisés. A chaque tentative, Bertoldo devra tirer un Test de *Vol à la Tire* sous sa *Dextérité* (en bénéficiant toutefois d'un bonus de 10% dû au sommeil de la victime). Si le résultat est inférieur ou égal à 51, Bertoldo parvient à subtiliser la bourse d'un des personnages sans problème et passe au suivant. Si le résultat des dés est compris entre 52-70, Bertoldo rate sa tentative, mais pourra récidiver au Round suivant. Si les dés indiquent un résultat supérieur ou égal à 71, Bertoldo s'y est pris si maladroitement que non seulement il n'a pas réussi à subtiliser la bourse, mais a aussi réveillé sa victime.

Renvois : Si Bertoldo parvient à subtiliser toutes les bourses, il s'échappe discrètement et les personnages se réveilleront à l'*Episode 10*.

Si Bertoldo réveille quelqu'un, passez à l'*Episode 7*.

• EPISODE 7 : UN REVEIL MOUVEMENTE •

Le MJ doit lire ce passage à tout personnage qui est réveillé malencontreusement par Bertoldo :

> Dans le courant de la nuit, tu es dérangé par une main qui fouille tes vêtements. Comme tu ouvres les yeux, tu a juste le temps d'apercevoir une silhouette qui enjambe la fenêtre.

Les personnages doivent réagir rapidement s'ils souhaitent rattraper Bertoldo. S'ils sont trop lents à la détente, Bertoldo aura vite fait de disparaître à la faveur de la nuit, avant qu'ils aient pu commencer à le poursuivre. Le MJ pourrait même faire le combat dans la chambre, si l'un des personnages réagit particulièrement vite. Mais dans la majorité des cas, Bertoldo aura le temps de repasser par la fenêtre et de fuir.

Renvois : Si les personnages poursuivent Bertoldo, passez à l'*Episode 8*.

S'ils ne lui donnent pas la chasse, ou qu'il leur a déjà échappé, rendez-vous à l'*Episode 9*.



• EPISODE 8 : POURSUITE SUR LES TOITS •

BERTOLDO VASARI

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	41	29	29	29	29	29

Compétences	**Dotations**
Escamotage	Outils de voleur
Fuite	Dague cachée dans une botte
Langage secret	7 mouchoirs en soie
Jargon des voleurs	Une feuille de papier avec une feuille de figuier dessinée (voir ci-dessous)
Vol à la tire	

Bertoldo tente de s'échapper en Bondissant de toit en toit, afin de parvenir jusqu'à une porte, dans une ruelle, qu'il avait laissé ouverte en prévision d'une retraite précipitée. Les activités de cette nature sont traitées dans le paragraphe intitulé *Sauter, Chuter, Bondir et Grimper* ; nous vous recommandons de vous y référer avant d'entamer cet Episode. Le chemin parcouru par Bertoldo est fléché sur le *croquis n° 2*.

Bertoldo doit d'abord Bondir sur 2 mètres, avec une course d'élan de 3 mètres et demi. Le Bond est de 2 fois son Mouvement moins 1D6 mètres. Comme le minimum fait 8 - 6 = 2, il ne peut pas échouer. Un personnage avec un potentiel de Mouvement de 3 ratera son Bond sur un résultat de 5 ou de 6 sur le D6, ce qui lui fera faire une Chute de 5 mètres ; quiconque tombe de cette hauteur perd 10 - 1D6 points de Blessures.



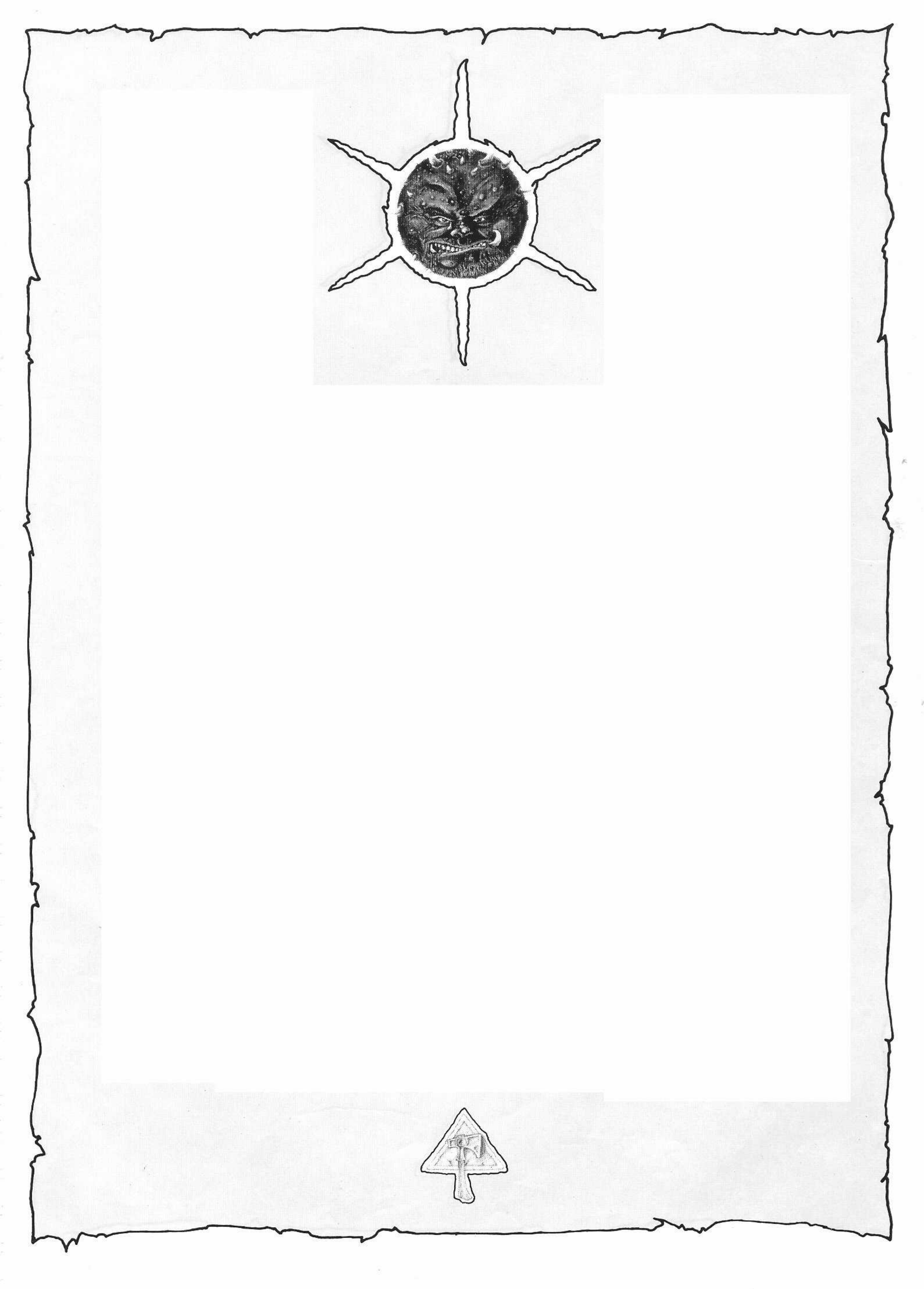
Le second Bond est de 3 mètres, avec un élan de 2 mètres et demi. Bertoldo ratera ce Bond s'il obtient 6 sur le dé. Un personnage avec un Mouvement de 3 ratera sur un 4 ou plus. Et puisque le Bond a lieu ici au dessus du canal, le personnage qui ratera ne se blessera pas, bien qu'il sera mouillé, hors course et dans un piteux état. Le canal d'épuration a 3 mètres de profondeur et par conséquent, il existe une chance pour que le personnage s'y noie.

Le troisième Bond est de 4 mètres avec une course d'élan de 6. Si Bertoldo veut le réussir, il ne devra pas faire 5 ou 6 sur le dé. Un personnage avec 3 de Mouvement ratera son Bond à partir de 3 sur le D6. Même si cela était, il aurait de la chance dans son malheur, car une charrette de foin est parquée juste en dessous ; ainsi, non seulement les personnages qui tombent ne se feront pas mal, mais ils pourront reprendre la poursuite depuis le sol.

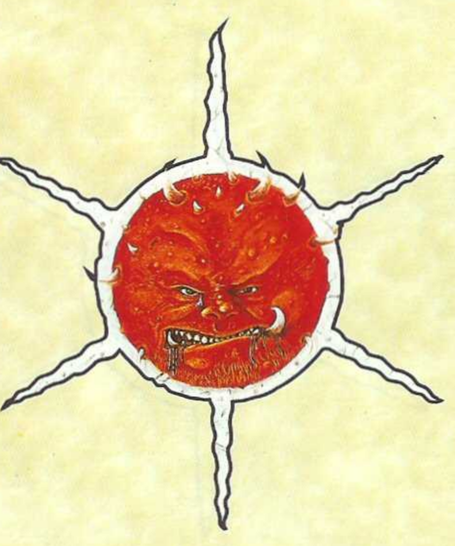
Une fois que Bertoldo aura atteint la dernière maison du coin, il sautera du toit sur la véranda et de la véranda jusqu'au sol. Le Saut du toit jusque sur la véranda est de 3 mètres, aussi un résultat de 3 - 1D6 devra être déterminé pour chaque personnage qui tente le Saut. Si le total est positif, il indique le nombre de points de Blessures encaissés par le personnage qui s'est mal reçu. Si le total est négatif ou nul, le personnage est sauf. Le deuxième Saut est de trois mètres et la même procédure s'y répétera mais avec 2 - 1D6 cette fois.

Si les personnages parviennent à rattraper Bertoldo, celui-ci se rendra à la première Blessure que les personnages lui infligeront. Une patrouille de gardes arrivera rapidement sur les lieux et remettra au groupe une récompense de 4 Couronnes à se partager pour avoir capturé le malfaiteur.

Une fouille minutieuse des vêtements de Bertoldo révélera un morceau de papier sur lequel est dessiné une feuille de figuier. C'est





























1
• Gogrudd Roggutt •
Gobelins

2
• Doomaxe le Sale Drum & Drone Ulsen •
Nains du Chaos

3
• Throt Vermyn •
Skavens - Hommes Rats du Chaos

4
• ZOMBIES •

5
• Maniac Brugzod •
Orques

6
• Hakri le Rusé Eric Umbrand Earthshaker •
Guerriers du Chaos

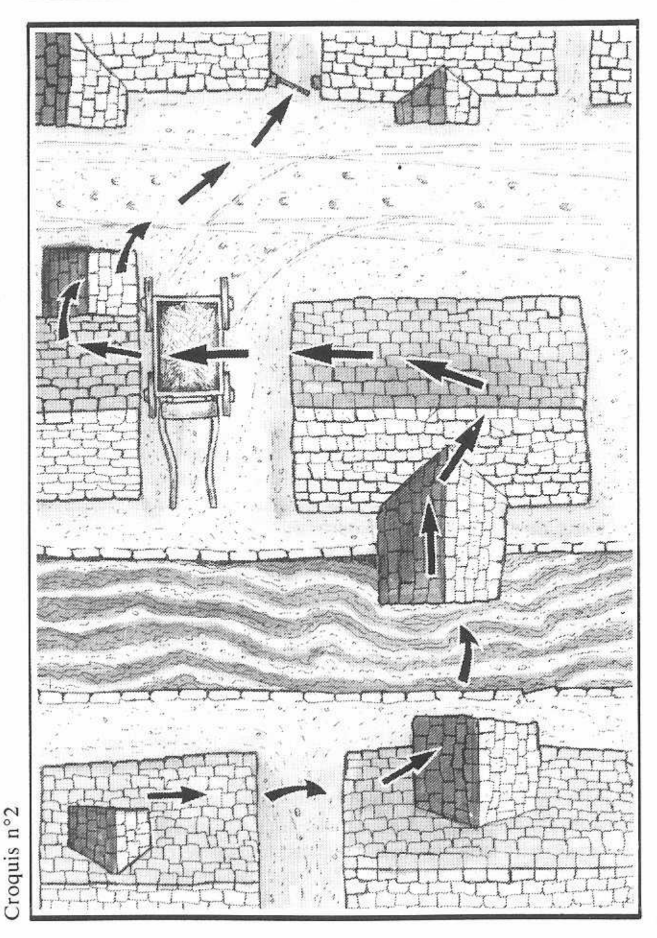
7
• TROLL •
Roi Mort-Vivant

8
• Hobol •

9
• Srkagg le massacreur •
Mercenaire Ogre

10
• Grim Gunderbald •
Seigneur de guerre du Chaos





Croquis n°2

une liste de dates suivies chaque fois par un mot. La date d'aujourd'hui et des trois prochains jours porte l'inscription "Malindi" (il s'agit en fait des mots de passe du clan Valantina et celui-ci pourra se révéler utile dans la seconde partie de l'aventure). Si Bertoldo atteint la ruelle, il verrouillera la porte derrière lui et disparaîtra dans la nuit, le temps que les personnages parviennent à la forcer.

Renvois : Quels que soient les résultats de la poursuite, les personnages décideront certainement de remonter dans leur chambre pour finir leur nuit. Passez à l'*Episode 9*.

• EPISODE 9 : LE MATIN •

Que les personnages aient passé une nuit tranquille, ou qu'ils aient eu un visiteur, toujours est-il qu'ils se devraient se réveiller dans leur chambre au matin, prêts à affronter la ville de Nuln. Ils ne resteront pas longtemps en ville s'ils n'ont pas l'occasion d'y gagner quelque argent. Grasser étant la seule personne qu'ils connaissent, les PJ vont certainement lui demander quel genre de travail ils peuvent trouver en ville. S'ils n'ont pas l'intention, manifestement, de lui demander quoi que ce soit, faîtes en sorte que ce soit l'aubergiste lui même qui demande aux PJ comment ils comptent s'y prendre pour gagner leur subsistance. A ce moment là, il leur conseillera d'aller traîner leurs chausses sur la Reiks Platz. Ce sera la seule réponse évasive qu'il leur fournira.

Renvois : Rendez-vous à l'*Episode 12*.

• EPISODE 10 : DEVALISE ! •

Vous vous réveillez tard et ne retrouvez plus vos bourses. Il y a des traces de pas boueuses qui conduisent à la fenêtre, que vous avez oublié de verrouiller cette nuit. Vous n'avez maintenant plus d'argent pour payer votre nourriture.

Renvois : Les personnages sont maintenant dans une situation pire qu'à leur arrivée. Passer à l'*Episode 9*. S'ils se plaignent à Grasser ou au poste de garde de la ville, ils passeront pour des imbéciles d'avoir oublié de verrouiller leur chambre.

• EPISODE 11 : UNE NUIT AU POSTE •

Les Brigands vous laissent sans rien, excepté vos vêtements et disparaissent dans la nuit.

Essayer d'apitoyer un aubergiste Nulnois est, dit le proverbe, aussi facile que de prendre à un Halfeling son dernier bout de pain. Si les personnages se rendent au poste de garde de la ville pour expliquer leur mésaventure, celle-ci amusera les Gardes qui compatiront malgré tout et proposeront même aux PJ de passer la nuit dans une cellule. La cellule est humide, froide et crasseuse, mais les Gardes amèneront à chaque PJ un bol de gruau dès leur réveil et leur conseilleront d'aller traîner du côté de la Reiks Platz s'ils veulent arriver à trouver quelque boulot.

Renvois : Rendez-vous à l'*Episode 12*.

• EPISODE 12 : LA REIKS PLATZ •

Tous les après-midi, les sans-emploi se rassemblent sur la Reiks Platz, une grande place pavée dans le centre de Nuln. Cela semble être votre dernier espoir, aussi vous décidez de vous y rendre pour tenter votre chance. Lorsque vous arrivez, la place est bondée de monde, des marchands qui cherchent des Gardes du corps, des fermiers et maçons qui embauchent des ouvriers, des Capitaines de navire qui se montent un équipage. Tous les emplois proposés sont ennuyeux et largement sous-payés - exactement le genre de travail que vous avez essayé d'oublier en devenant aventuriers.

Au milieu de la place, trône un immense et vénérable orme, connu sous le nom d'Orme Sacré. Son tronc, aussi large qu'une petite cabane, sert d'affichage aux itinérants de la ville, aux aventuriers et autres vagabonds de tout poil. Vous lisez quelques messages qui couvrent le tronc. La plupart proviennent de voyageurs qui cherchent à retrouver de vieilles connaissances, mais certains proposent des besognes dangereuses et inhabituelles :



"Axel Erichson - nous nous sommes ratés de peu à Middenheim, peut-être lisez vous ces lignes. Je suis à L'Ours Moqueur presque tous les après-midi. - Trokki de Kislev."

"Personne n'aurait vu Brigid Ballifonse ? 5 Couronnes pour tout renseignement. Fiedal Borenborg au 5, Maritzstrasse."

"Recherche spécialistes. Une nuit de travail, en toute légalité, quelques risques, bien payé. Expérience militaire souhaitée. Plaisantins s'abstenir. - Conseiller Oldenhaller, Résidence Oldenhaller, Oldenhallerstrasse."

Essayer de trouver Brigid Ballifonse serait du temps perdu ; elle a quitté la ville et s'est assurée qu'on ne retrouve pas ses traces. Trokki et Axel sont deux vieux routiers qui ont des tas d'histoires à raconter, mais aucun travail pour les aventuriers. Si les PJ décident de se rendre à l'adresse du conseiller Oldenhaller, ils n'auront pas de problèmes pour se faire indiquer le chemin, ou même conduire directement.

Renvois : Rendez-vous à l'*Episode 13*.



• EPISODE 13 : LE CONTRAT •

Vous trouvez la résidence facilement et le portier s'attendait visiblement à voir des individus marteler lourdement de leurs bottes le vestibule de son maître. On fait prévenir le Conseiller et, après une petite demi-heure d'attente, vous êtes conduits, en traversant de grands corridors richement décorés, jusqu'à un immense bureau. Le sol est recouvert de tapis orientaux et aux quatre murs sont accrochés des portraits de familles, des trophées de chasse ainsi que des pactes et titres encadrés.

Albrecht Oldenhaller est assis derrière un grand bureau en acajou massif, en train de jouer avec un coupe-papier incrusté de pierres précieuses. Il lève les yeux sur vous avant de les rabaisser de nouveau et se met à parler.

"Comme vous devez le savoir," dit-il, "la maison Oldenhaller est partie prenante dans le commerce et nombreuses autres activités à différents niveaux. Nous n'apprécierions pas que nos rapports avec certains de nos agents ou contacts viennent à être divulgués au grand public. Par conséquent, je me dois d'insister sur le fait que cette affaire doit être menée avec la plus grande discrétion." Il marque un temps, afin que ses paroles pénètrent bien dans vos esprits.

"Une certaine gemme est apparue dans la cité," continue-t-il. "Je ne rentrerai pas dans les détails, sauf pour vous dire qu'elle a été achetée, pour le compte de notre maison, par un groupe de gens qui s'appellent eux-même vulgairement le clan Schatzenheimer et qu'ils ont omis de nous en faire la livraison. Vous devrez leur reprendre la pierre et la ramener ici même demain au lever du jour. Comme beaucoup de pierres de cette importance, il existe de nombreuses légendes et superstitions qui s'y rattachent. Il est dit qu'elle provient d'une bague ayant appartenue à Nurgle, le dieu du Chaos et qu'elle véhicule une maladie putréfiante extrêmement virulente qui contaminera toute personne qui la manipulera. Je ne crois pas un mot de tous ces racontars, mais s'il y avait quelque vérité derrière tout cela, vous pouvez prendre ceci" - il pose un coffret superbement ciselé sur le bureau - "et l'utiliser pour transporter la pierre. Ce coffret a été enchanté pour annuler toute magie émanant d'un objet qui y est enfermé, pendant exactement six heures. Ce qui devrait vous être amplement suffisant pour rapporter la gemme. Vous partirez à la tombée de la nuit et je vous ferai conduire à l'une des entrées du lieu appelé l'Asile, où je suppose que la pierre se trouve. Avez-vous des questions ?"

Le Maître de Jeu pourra prolonger ou abréger l'entrevue selon le temps qu'ont mis les joueurs pour arriver à ce stade de l'aventure. Le Conseiller pourrait vouloir poser quelques questions aux personnages - qui sont-ils, d'où viennent-ils etc. - et devra les convaincre que ce travail est fait pour eux.

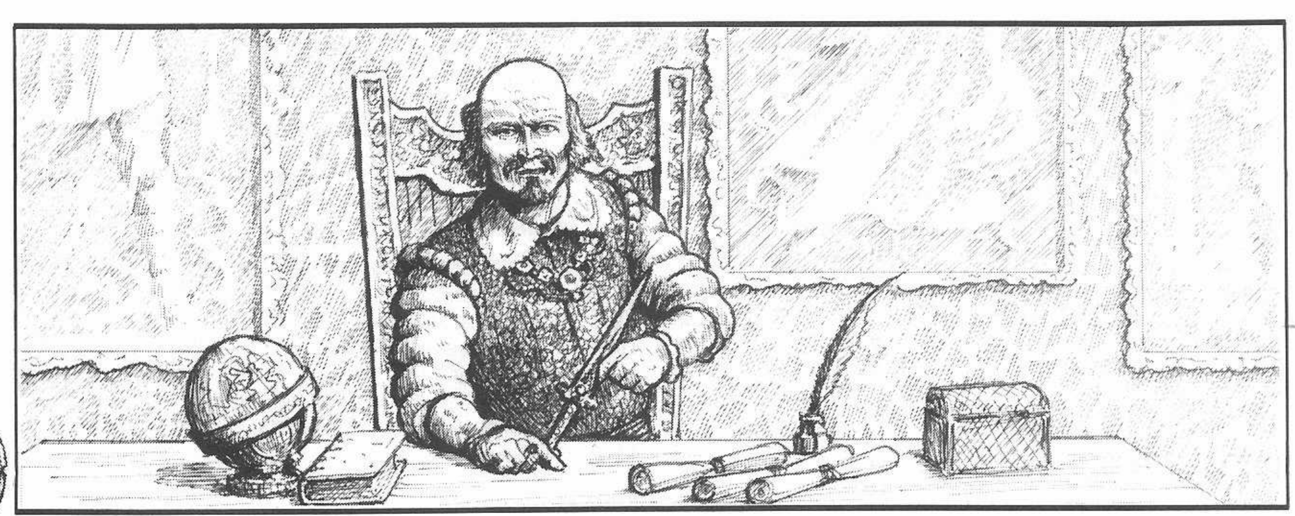
Les joueurs auront certainement, de leur côté, quelques questions à poser dont la première concernera vraisemblablement leur rétribution et ses conditions. Oldenhaller offrira à chaque personnage 100 Couronnes, à la livraison, mais les PJ peuvent toujours essayer de Marchander pour augmenter le prix, en utilisant la procédure du Test approprié. Oldenhaller est un Marchand dur et expérimenté, qualités qui pénaliseront le Test de 10%. S'il est malgré tout réussi, Oldenhaller offrira alors 120 CO ; si la marge de réussité est supérieure ou égale à 30%, la prime sera montée de mauvaise grâce, jusqu'à 130 Couronnes.

Albrecht commence à définir les conditions du contrat : "Comme je vous l'ai déjà expliqué, le secret est essentiel dans cette affaire. Vous ne pourrez vous recommander de personne de cette maison, ni recruter d'aide d'aucune sorte. Vous serez pris en charge jusqu'aux abords de l'Asile, mais serez livrés à vous même dès ce moment là. L'entrée conduit à une partie du complexe contrôlée par le clan Schatzenheimer. Ce sont pour la plupart des Nulnois ; ils écoulent de la fausse monnaie et font le commerce de marchandises de contrebande ou volées. Nous pensons que Kurt Holger, le chef de la bande, a la pierre. A partir du secteur Schatzenheimer, l'Asile aboutit à la rivière. La partie centrale est contrôlée par le clan Valantina, composé pour la plupart de membres Tiliens. C'est la bande la plus puissante de Nuln, impliquée dans toutes les formes d'activités illégales imaginables. Tout à fait à l'est, se trouve le quartier général du clan Huydermans, qui bénéficie de l'accès à la rivière. Ses membres sont originaires des Wastelands, pour la plupart des contrebandiers et coupe-jarrets."

"Vous ne devriez pas avoir trop de problèmes pour vous déplacer dans le complexe, encore que vous pourriez avoir besoin de connaître les mots de passe des clans. Le mot de passe du clan Schatzenheimer pour aujourd'hui est "Douce Hanna". Je ne connais pas ceux des autres clans. Voilà tout ce que je peux vous apprendre."



Bien que les personnages puissent encore prolonger l'entrevue pendant un instant avec quelques questions supplémentaires, Oldenhaller ne saura rien de plus. A ce moment, un serviteur rentrera qui fera sortir les PJ et les conduira, en passant par de nombreux corridors, dans une petite pièce à l'écart. Le serviteur se proposera pour aller chercher les affaires des PJ au Rufian et leur fera amener un solide repas. Les personnages ne seront jamais laissés seuls un instant. Une heure et demi après, leur guide arrivera, éventuellement porteur de l'équipement resté au Rufian. La nuit commencera à tomber lorsque les personnages se mettront en route pour l'Asile.



• L'ASILE •

Les descriptions de l'Asile qui suivent s'appuyent sur les cartes des prochaines pages. Le Maître de Jeu se référera aux cartes à tout moment, puisque les paragraphes numérotés de cette partie du scénario correspondent aux zones numérotées sur les cartes.

L'Asile se situe au nord de la ville, sur la berge Ouest du Reik. Il est constitué par une partie du système d'épuration de la ville et bon nombre de sous-sol et de caves laissés à l'abandon, qui ont été déblayés et assemblés tant bien que mal entre eux pour former un vaste complexe souterrain. Il sert de quartier général à trois bandes de Voleurs. Le guide fourni par Albrecht Oldenhaller, fait passer les personnages par une contre-allée derrière un entrepôt, pointe son doigt en direction d'une porte et disparaît dans la nuit.



L'intrigue de l'histoire ne concerne que le Maître de Jeu. Les joueurs pourront se faire une vague idée en fonction du résultat de leur exploration et des rencontres avec les PNJ. Le MJ pourra se servir de l'intrigue générale pour déterminer les réactions des divers PNJ de l'Asile lorsqu'ils seront confrontés aux Personnages-Joueurs.

Comme Oldenhaller l'a dit aux PJ, la gemme était bien en possession de Kurt Holger, chef du clan Schatzenheimer. Toutefois, des événements récents ont compliqué le problème considérablement. Suite à de violentes querelles entre clans, les Valantins ont soigneusement organisé un raid dévastateur contre les Schatzenheimers. Les Schatzenheimers ont été décimés et la gemme - comme tout ce qui avait quelque valeur - a été raflée par Emilio Valantina, le patriarche.
Dirck Huydermans, craignant d'être la seconde cible sur la liste de Valantina, a dépêché un Assassin répondant au nom de Jan Hoogen pour tuer le patriarche. Jan a pénétré dans l'appartement d'Emilio via un passage secret depuis les égouts et l'a proprement assassiné avant de lui couper la tête comme preuve de son forfait. Il a alors fouillé son cadavre et découvert la gemme. Après avoir rapidement inspecté le reste de son appartement, Jan est reparti par le passage secret en emportant avec lui la gemme et la tête ensanglantée d'Emilio.

Jan n'a jamais rejoint le clan Huydermans. Sur le chemin du retour, il s'est fait attaquer par une *Nuée* de Rats. Dans un dernier sursaut, il a finalement réussi à se hisser dans un vieux wagon de mine, utilisé par les Huydermans pour transporter leur contrebande, où son cadavre - et la gemme - se trouvent encore.

Juste avant l'arrivée des PJ, les cavernes du clan Huydermans ont été envahies par les adorateurs de Nurgle. Ils y sont encore, attendant des renforts et bloquant la sortie aux derniers survivants du clan Huydermans. Les sectateurs savent que la gemme est quelque part dans le complexe et ils n'auront de cesse avant de l'avoir retrouvée.



Les Huydermans ont envoyés l'un des leurs chercher de l'aide chez les Valantins, qui ont pu alors réaliser le danger et l'importance de la pierre. Ils ont préféré tuer le messager et se préparent maintenant à évacuer les lieux, plutôt que de risquer d'être contaminés.

A partir de maintenant, le scénario va se présenter différemment. A la place d'un certain nombre de Renvois dépendant des actions des joueurs, vous devrez vous préoccuper des numéros de corridor ou de pièces fournies sur les cartes. Lorsque les PJ rentrent dans une pièce, le MJ se référera au descriptif de la pièce en question et en fera part aux joueurs.

• LE QUARTIER GENERAL DU CLAN SCHATZENHEIMER •

• 1. ENTREE •

> La porte désignée par le guide s'ouvre sur une volée de marches descendantes et très rudes, qui mène à un étroit passage. Après une quinzaine de mètres, le passage se termine sur une nouvelle porte. Une inscription épinglée à même la porte dit ceci : ''*Obéis aux Lois de l'Asile. Frappe et attend.*''

La porte est *Piégée* ; si un joueur annonce que son personnage ouvre la porte, demandez lui de quelle façon le personnage tourne la poignée. S'il la tourne dans le *sens inverse des aiguilles d'une montre*, le piège ne se déclenche pas ; mais en revanche s'il la tourne dans le *sens des aiguilles d'une montre,* il ouvre également une trappe devant la porte, projetant quiconque tourne la poignée dans une fosse 4 mètres plus bas.

Si les personnages préfèrent fracasser la porte, sa *Résistance* est *6* et elle peut encaisser 15 *points de dégâts*. Elle compte comme une cible *Inerte*, c.-à-d. que les personnages toucheront automatiquement et infligeront le double des dommages. Il n'y a personne pour entendre le craquement de la porte, mais ne le dites pas aux joueurs.

S'ils choisissent de frapper et d'attendre, les personnages devront se décider à faire quelque chose à un moment donné ou passeront la nuit devant cette porte. Le MJ peut essayer de les inquiéter pendant ce temps en leur décrivant des bruits de grattements, ou de coups étouffés (causés par des souris ou le vent). Autrement, rien ne se passera.

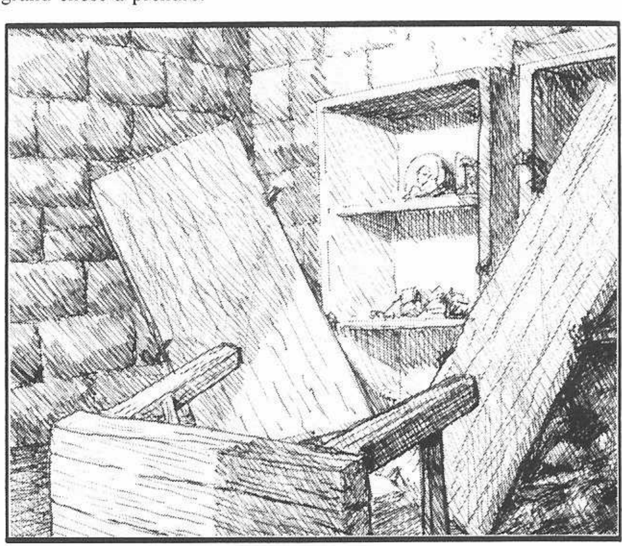
• 2. SALLE DE GARDE •

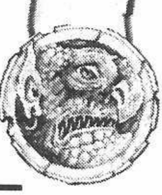
> La pièce est déserte et obscure. Au centre vous distinguez une table renversée et, contre le mur Est, en face, deux armoires en bois. Elles ont été forcées et leur contenu est éparpillé sur le sol. Dans le mur Sud, à droite de la porte en entrant, est incrusté un levier en fer d'une vingtaine de centimètres de long. Le levier est relevé en position verticale contre le mur.

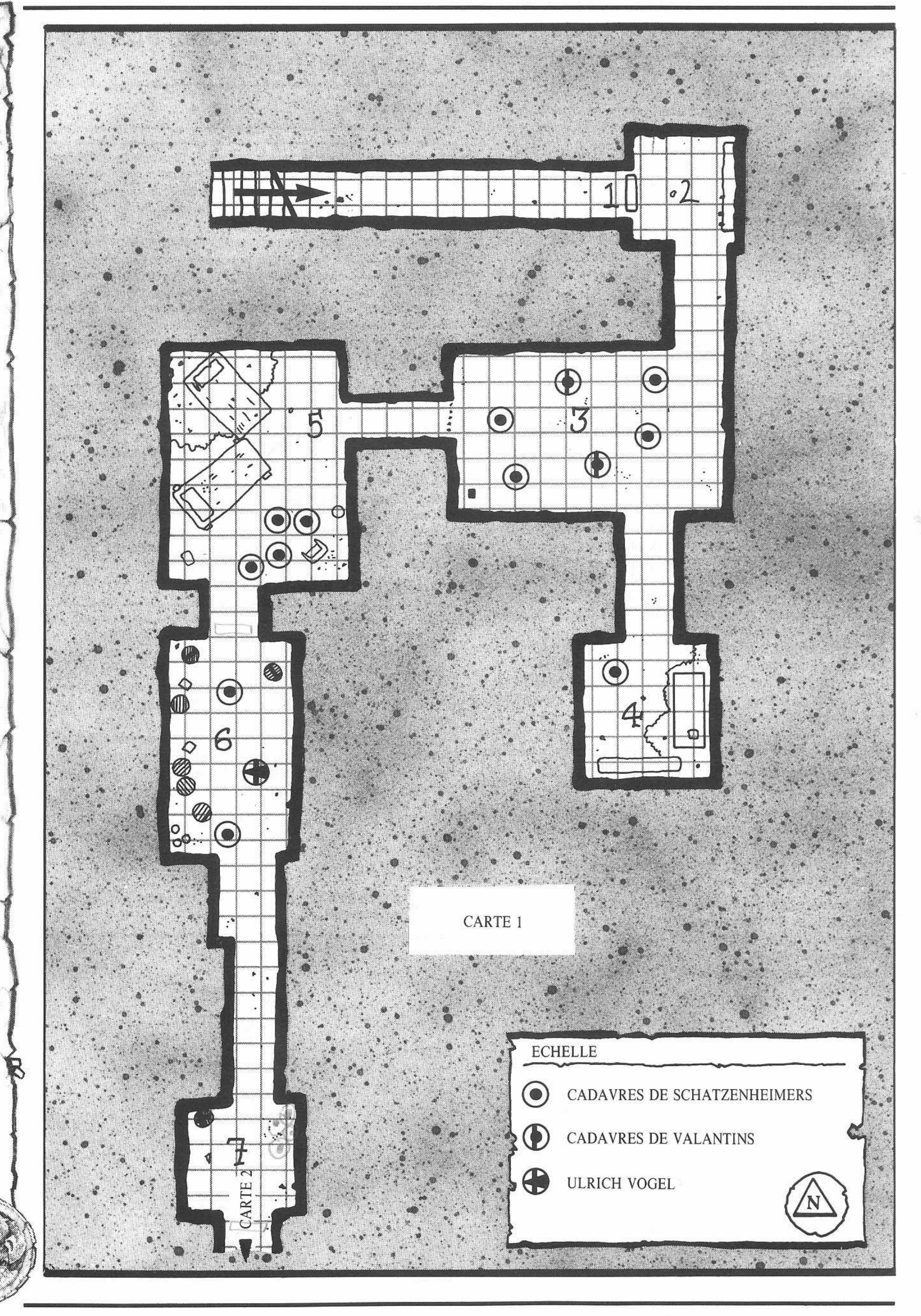
Quand le levier est en position *basse*, il neutralise la trappe à l'entrée (voir paragraphe 1 ci-dessus). Il y a une porte dans le mur Sud qui s'ouvre sur un passage menant en 3.

Si l'armoire de gauche est retirée du mur, les personnages découvriront une ouverture assez basse - un passage secret connu seulement des Schatzenheimers qui, après un long tunnel sinueux, débouche à l'air libre dans une contre-allée.

La pièce a été mise à sac par les Valantins, qui n'ont pas trouvé grand chose à prendre.






1
2
3
4
5
6
7
CARTE 2
CARTE 1
ECHELLE
CADAVRES DE SCHATZENHEIMERS
CADAVRES DE VALANTINS
ULRICH VOGEL
N

• 3. GRANDE SALLE •

Il y a des torches, tous les un mètre cinquante, accrochées sur les quatre murs. La plupart des torches sont entièrement consumées et celles qui brûlent encore jettent une lumière tremblante sur une scène des plus macabres. Le sol est jonché de mobilier retourné et cassé et tout est maculée de sang séché. Une demi-douzaine de cadavres sont étendus, épars dans la pièce, chacun entaillé profondément ou hérissé de carreaux d'arbalète.

Deux d'entres eux portent un pendentif sur lequel est dessinée une feuille de figuier. C'étaient des membres du clan Valantina. Si les personnages ont en leur possession la feuille de Bertoldo Vasari (voir *Episode 8*), ils reconnaîtront le motif. Les quatre autres cadavres sont des Schatzenheimers. Sur chacun de ces quatre cadavres est épinglée une petite carte qui dit ceci : "*Félicitations, vous venez de faire connaissance avec le clan Valantina*". Les six corps ont été dépouillés de tout ce qui pouvait avoir de la valeur, de l'armement jusqu'à la petite monnaie.

Il existe trois issues à cette salle. La première est le passage que les personnages ont pris et qui conduit à la pièce 1, une vers l'Ouest qui mène à la pièce 5 et la troisième qui conduit au Sud à la pièce 4. Les portes des pièces 4 et 5 sont toutes les deux détruites.

• 4. CHAMBRE DE KURT HOLGER •

La chambre est plongée dans l'obscurité. Le plancher est couvert de tapis et l'ameublement est de très haute qualité. Le long du mur Sud, se dresse une bibliothèque en bois massif ; la plupart des livres gisent épars sur le sol. Toutes les décorations ont été arrachées des murs et les tiroirs du bureau on été enlevés et vidés.

Il n'y a qu'un seul cadavre dans cette pièce, celui d'un homme entre deux âges, habillé avec recherche. Sa peau est légèrement hâlée, son visage est zébré de profondes entailles et il lui manque un bras.

Le cadavre est celui de Kurt Holger. Il a eu la gemme suffisamment longtemps en sa possession pour contracter la maladie, bien qu'elle ne soit pas la cause directe de sa mort manifestement. Chaque Round qu'un personnage fouille ou touche le corps d'une quelconque manière, le MJ tirera secrètement 1D100 ; sur un résultat de 04 ou moins, le personnage concerné attrapera *La Peste de Nurgle* (voir plus loin). Le cadavre et la chambre ont été dépouillés de tout ce qui pouvait avoir de la valeur.

Il n'y a pas d'autre issue à cette pièce que le passage conduisant en 3.



• 5. DORTOIR •

Encore une pièce dans le noir. La lueur de vos torches vous montre une autre scène de mort et de destruction. Contre le mur Est sont alignés les restes déchiquetés et tachés de sang de plusieurs lits superposés. Il y a quatre cadavres entassés dans un coin.

Les cadavres sont ceux de Schatzenheimers et, sur le celui du sommet de la pile, est épinglée une "carte de visite" semblable à celles de la pièce 3. Là encore, tout ce qui avait de la valeur a été raflé.

Un passage dans le mur Est rejoint la pièce 3 (d'où viennent les PJ) et un autre au Sud débouche dans la pièce 6. La porte s'ouvrant sur la pièce 6 est fermée mais non verrouillée.

• 6. CAMBUSE •

Il y a des torches disposées sur les murs Ouest et Est de la pièce, mais celles-ci se sont entièrement consumées et la pièce est dans l'obscurité. La pièce contient une douzaine de sacs de grain, quatre grands coffres, trois tonneaux vides, un quartier de porc salé et trois cadavres. Les sacs ont été éventrés et leur contenu s'est répandu sur le sol. Les coffres ont été forcés et vidés entièrement ; l'un des tonneaux a été brisé en morceaux.

Le "cadavre", au centre de la pièce, est très gravement touché, mais respire encore. Il s'agit de Ulrich Vogel, un membre du clan Schatzenheimer. Ulrich a une arbalète chargée dans la main. Il prendra les PJ pour des Valantins et lèvera son arme sur eux, en essayant de les atteindre.

La pièce étant encombrée de débris, les PJ devront réussir une Observation pour voir Ulrich bouger. Faites faire un Test à chaque personnage qui regarde dans sa direction (lancer 1D100 ; si le résultat est inférieur ou égal à l'Initiative du personnage, alors seulement celui ci apercevra Ulrich bouger). Le personnage peut alors crier aux autres de faire attention et aviser par la suite de ce qu'il convient de faire. Une fois le groupe prévenu, les PJ qui ne s'en étaient pas encore aperçu découvriront la présence d'Ulrich - sans avoir besoin de réussir un Test d'Observation. Remarquez que les personnages, dont l'Initiative est plus faible qu'Ulrich, ne pourront rien faire à son sujet, même si un de leurs compagnons les a avertis.

Si Ulrich n'est pas arrêté dans son action, il tirera sur l'un des personnages (probablement le plus proche). Le MJ jette 1D100 - le CT d'Ulrich est de 25, moins 10% à cause de ses blessures et de la mauvaise luminosité, il doit donc obtenir un résultat de 15 ou moins pour toucher. S'il atteint l'un des personnages, inverser son résultat de dés pour localiser la partie touchée (exemple, un 14 devient 41, c.-à-d. au bras gauche) et déterminez les dégâts - une arbalète ayant une Force Effective de 4, tirez 1D6, ajoutez 4 et déduisez l'Endurance et les points d'armure de la localisation touchée de la victime pour établir le nombre de points de dommages infligés (et donc le nombre de points de Blessures perdus). Il faudra trois Rounds à Ulrich pour recharger son arme - ce qui est largement suffisant pour permettre aux personnages de le stopper.

Si les PJ ne réagissent pas trop vivement envers Ulrich et s'ils ne le tuent pas, il pourra leur révéler certaines informations. Si les personnages tentent de le questionner, faites un Test d'Interrogation. Tirez 1D100 ; si le résultat est supérieur à la Volonté d'Ulrich, celui-ci parle. Ulrich connaît la disposition des quartiers généraux des deux autres clans et sait que Kurt Holger avait en sa possession une gemme étrange et probablement magique, avant que les Valantins n'attaquent.



ULRICH VOGEL

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	0	30	1	24	24	24	24	24	24

Compétences	Dotations
Bagarre	Veste en cuir
Déplacement silencieux (Urbain)	Arbalète
Désarmement	Carquois contenant 6 carreaux
	Dague

A part la porte menant à la pièce 5, il existe une autre issue : une porte dans le mur Sud conduisant à la pièce 7. Cette porte a été détruite par le clan Valantina.

• 7. PETITE SALLE DE GARDE •

Cette pièce est dans un état similaire aux précédentes. Des débris épars un peu partout, mélangés à du sang et jonchée de cadavres.

Si un personnage s'arrête pour compter, il dénombrera sept cadavres, tous des Schatzenheimers. Tous ont été soigneusement dépouillés et une "carte de visite" est épinglée sur la pile de corps.

Il y a une autre porte fermée, face à l'entrée, qui débouche sur la pièce 8, qui est la première salle du secteur Valantina. Cette porte possède un verrou à l'intérieur de la pièce qui n'est pas tiré.

• LE QUARTIER GENERAL DU CLAN VALENTINA •

• 8. SALLE DE GARDE •

Un passage conduit de la pièce 7 à la salle 8, marquant la frontière entre les territoires Schatzenheimer et Valantina. Le passage finit sur une porte fermée sur laquelle est dessinée une feuille de figuier que les PJ reconnaîtront. La porte n'est pas fermée à clef.

La pièce est éclairée par des torches disposées aux quatre murs. Dans le coin Sud-Est, trois hommes sont attablés en train de jouer aux dés et de boire du vin. Dès que quelqu'un pénètre dans la pièce, ils se précipitent sur leurs arbalètes chargées et demandent le mot de passe. Leur fort accent trahit leurs origines Tiléennes.

Ces gardes ont été placés là dans l'hypothèse ou des Schatzenheimers rescapés essayeraient de venir se venger. Pour être autorisés à passer leur chemin, les PJ devront soit donner le mot de passe ("Malindi" - les personnages connaîtront ce mot s'ils ont trouvé le papier de Bertoldo dans l'*Episode 8*), soit *Bluffer* les gardes en inventant une histoire.

Dans le dernier cas, les joueurs devront trouver une bonne raison pour expliquer la raison de leur présence dans l'Asile et persuader les gardes de les laisser passer. Le MJ tirera alors 1D100, modifié suivant la crédibilité de l'histoire. Si le résultat est inférieur ou égal au score de Sociabilité de celui qui parle, les Valantins laisseront passer le groupe. Dans le cas contraire, il leur sera ordonné de rebrousser chemin.

• 3. GARDES VALANTINS •

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences	Dotations
Bagarre	Arbalète plus 6 carreaux
Déplacement silencieux (Urbain)	Epée
Désarmement	Couteau

Il existe deux issues à cette salle ; une porte dans le mur Nord, qui ramène dans le territoire Schatzenheimer (pièce 7) et une autre dans le mur Sud qui conduit à la pièce 9. Les deux portes sont fermées, mais non verrouillées.

• 9. RESERVE •

Les lanternes suspendues au plafond éclairent une scène d'activité fiévreuse. Une demi-douzaine de Tiléens s'affairent à empaqueter des coffres et à charger des caisses et des barriques dans des petites carrioles. Lorsque les personnages pénètrent dans la salle, un surveillant les apostrophe dans la langue de Tilée. Puis, réalisant qu'ils ne le comprennent pas, il répètera en Reikspiel avec un accent prononcé, leur ordonnant de venir les aider à plier bagages.

Le surveillant a pris les personnages pour des manouvriers engagés et s'ils n'obtempèrent pas, cela éveillera ses soupçons. Les PJ peuvent tenter de Bluffer le surveillant pour qu'il les laisse passer, suivant la procédure du paragraphe précédent, ou obéir simplement à ses ordres et attendre une occasion pour s'éclipser discrètement. Ils ne pourront pas alors quitter la salle avant une bonne trentaine de minutes.

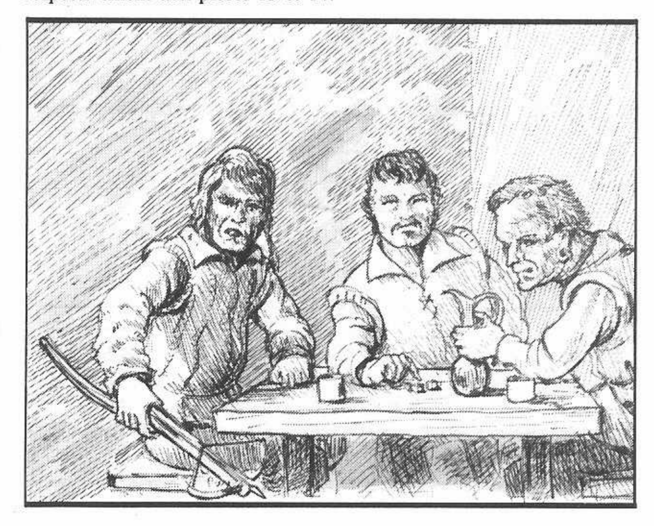
La méprise du surveillant est une occasion inespérée pour les PJ d'obtenir de plus amples informations, encore que le MJ peut décréter que cette erreur n'est plus possible si les PJ ont combattus bruyamment les gardes dans la pièce 8, ou s'ils sont trop visiblement armés. Autrement, les Valantins n'auront aucune raison de se méfier des PJ et ne se gêneront pas pour discuter tout en travaillant. Chaque personnage peut tenter un Test de Commérages, en jetant 1D100 comme pour le Test de Bluff. Les personnages qui réussissent apprendront tout sur les derniers événements, depuis l'attaque du clan Schatzenheimer, jusqu'à l'invasion des sectateurs et la légende de la pierre.

SURVEILLANT

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

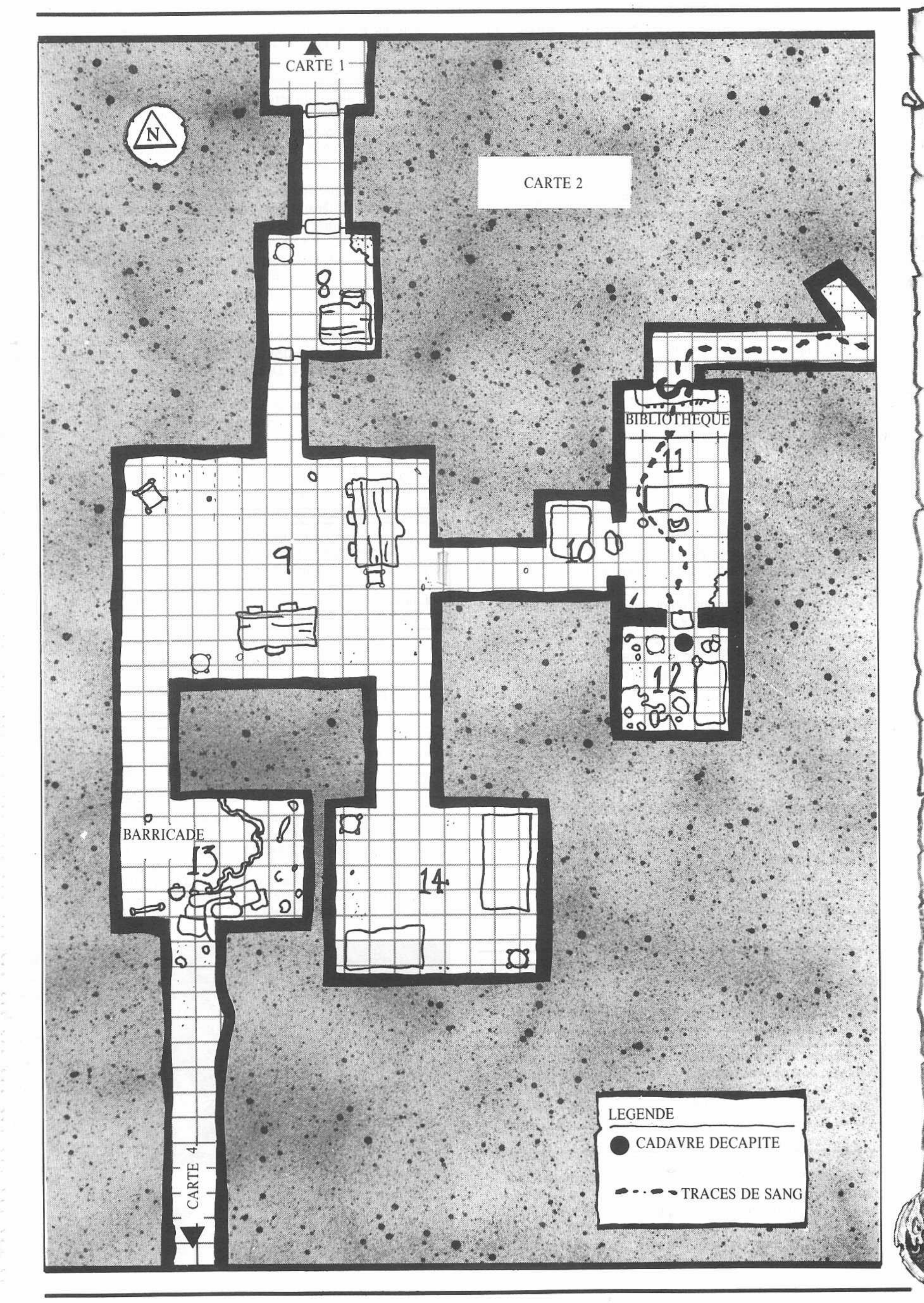
Compétences	Dotations
Bagarre	Epée
Déplacement silencieux (Urbain)	Couteau
Désarmement	

Il existe quatre issues à cette salle : un passage dans le mur Nord d'où les PJ sont arrivés ; une porte fermée, mais non verrouillée, dans le mur Est conduisant, via un petit couloir, à la pièce 10 ; et deux passages aux coins extrêmes du mur Sud, menant respectivement aux pièces 13 et 14.



• 10. ANTICHAMBRE •

La pièce est éclairée par un lampe accrochée au plafond et une autre sur le bureau. Les murs sont ornées de trophées de chasse, de plaques de rues et d'avis de recherche encadrés représentant divers membres du clan.



CARTE 1
N
CARTE 2
8
BIBLIOTHEQUE
S
11
9
10
12
BARRICADE
13
14
CARTE 4
LEGENDE
CADAVRE DECAPITE
TRACES DE SANG

Derrière le bureau, se tient un imposant Tiléen, correctement vêtu, les cheveux soigneusement plaqués en arrière, une balafre lui barrant le visage. Il est en train de jouer avec une arbalète de poing chargée. Comme les personnages entrent dans la pièce, il lève la tête, leur annonce que le chef ne veut pas être dérangé et leur demande ce qu'ils veulent.

Il s'agit de Sebastiano Sansovino, le garde du corps personnel d'Emilio Valantina. Emilio lui a dit qu'il allait prier un long moment et qu'il ne voulait être dérangé sous aucun prétexte. Cela n'est pas dans ses habitudes et, comme Emilio ne s'est pas encore manifesté, Sebastiano est embarrassé mais pas trop inquiet.

Comme les personnages sont parvenus aussi loin dans le territoire du clan, Sebastiano est tout prêt à croire qu'ils sont en affaires avec son chef. Toute tentative de Bluff reçoit, par conséquent, un bonus de 10%. Si le Bluff échoue, les PJ pourront alors essayer de le Corrompre.

Déranger Emilio est une Intervention Mineure qui ne porte pas à conséquences ; le pot-de-vin minimum acceptable est de 1 Couronne, mais sera doublé dans ce cas précis, eu égard à la position de Sebastiano. Si 2 CO sont donc proposées, un Test sera tenté égal à 100 moins la Volonté de Sebastiano. Sa Volonté est de 29, aussi le corrupteur devra réussir un 71 ou moins sur les dés. Si le Test réussit, Sebastiano acceptera ; dans le cas contraire, il refusera mais les personnages auront réitérer leur proposition - en augmentant la somme d'au moins 10%. Les joueurs pourront monter les enchères jusqu'à ce que Sebastiano accepte.

Les PJ peuvent aussi attaquer Sebastiano au lieu d'essayer de le Bluffer ou de le Corrompre, mais ils courent alors le risque d'attirer l'attention des occupants de la pièce 9.

Si les PJ parviennent à convaincre, de quelque façon, Sebastiano, il ira frapper à la porte des appartements d'Emilio. Emilio ne répondra pas - et pour cause, il est mort. Une fois que Sebastiano aura réalisé que quelque chose ne tourne pas rond, il essayera de forcer la porte, qui a une Résistance de 4 et peut encaisser 10 points de dommages.

SEBASTIANO SANSOVINO

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	3	12	40	1	29	29	29	43	29	29

Compétences
Bagarre
Coups assommants
Coups puissants
Désarmement
Spécialisation - Arbalète de poing
Spécialisation - Armes de poing

Dotations
Arbalète de poing
Coup-de-poing

Le couloir menant à la salle 9 et la porte s'ouvrant sur la pièce 11 sont les deux seules issues de cette pièce.

• 11. BUREAU D'EMILIO VALANTINA •

La pièce est éclairée par un lustre accroché au plafond. Sur les murs est disposée une collection de tableaux, tous étrangement de travers. Des tapis orientaux couvrent le plancher. Contre le mur Nord se dresse une bibliothèque, dont certains livres ont été retirés et traînent sur le sol. Au centre de la pièce, un bureau qui a manifestement été mis à sac.

Des traces de sang partent de la bibliothèque jusqu'au pas de la porte de la salle 12. Tout personnage qui entame une Recherche délibérée découvrira le sang ; ceux qui n'inspectent pas la pièce le remarqueront quand même sur un Test d'Observation réussi. Le MJ tirera 1D100 pour chaque personnage ; un résultat inférieur ou égal à l'Initiative du personnage lui fera remarquer les traces.



Une fois que les personnage auront vu le sang et auront suivi sa trace jusqu'au mur derrière la bibliothèque, il est probable qu'ils se douteront de la présence d'une porte secrète. Le MJ tirera alors secrètement deux D100, un pour la porte et un autre pour le loquet qui permet de l'ouvrir. Ils seront découverts sur un résultat inférieur ou égal à l'Intelligence de celui qui cherche. Il faut un Tour de jeu entier pour essayer de trouver l'entrée secrète et, si elle n'est pas découverte à la première tentative, un autre personnage pourra essayer de nouveau, après un autre Tour de jeu.

Jan Hoogen a fouillé rapidement la pièce, une fois son forfait accompli, avant de repartir par le passage secret, ce qui explique pourquoi il a laissé une trace de sang derrière lui (due à la tête ensanglantée d'Emilio). L'entrée secrète conduit à une partie désaffectée des conduits d'épuration ; le patriarche se l'était faite construire en cas d'invasion et aucun de ses hommes n'en connaissait l'existence. Un membre du clan Huydermans l'avait découverte accidentellement quelques mois auparavant.

La troisième et dernière issue de cette pièce est une porte fermée à clef, dans le mur Sud, qui débouche dans la pièce 12. La porte peut être enfoncée (Résistance 4, Dommages 10), ou Crochetée par un personnage qui devra réussir un Test de Dextérité (moins la *Difficulté* de la serrure qui est de 30). Les personnages qui n'ont pas la Compétence Crochetage de serrures subiront également une pénalité de 30% à leur Test.

• 12. CHAMBRE A COUCHER D'EMILIO VALANTINA •

La pièce est éclairée par un chandelier à quatre branches posé sur la commode. La chambre a été entièrement mise à sac et les draps et couvertures, détrempés de sang, ont été jetés en tas contre le mur Ouest. Au pied du lit est assis le corps décapité d'Emilio Valantina, dans un superbe manteau de velours, ourlé de fils d'or.

Il n'y a plus rien de valeur dans cette pièce. La seule issue est la porte qui s'ouvre sur la salle 11.

• 13. PETITE SALLE DE GARDE •

A la lumière de trois torches accrochées aux murs, trois Valantins s'affairent frénétiquement à monter une barricade contre la porte Sud. La pièce est encombrée de meubles divers - qui vont naturellement servir à consolider la barricade.

Dans le coin Nord-Est de la salle, gît un sac ensanglanté dont deux pieds dépassent. Les Valantins prennent grand soin d'enjamber les traces de sang par terre et d'éviter de s'approcher du sac. Le corps est celui du messager du clan Huydermans qui était venu chercher de l'aide contre l'invasion des sectateurs ; il a été abattu pour prévenir le risque de contagion et la barricade construite pour que les sectateurs et leur maladie restent dans le territoire des Huydermans.



La réaction des Valantins face aux PJ dépendra de la direction d'où viennent ces derniers. S'ils viennent du Sud (du territoire Huydermans), on les avertira de rebrousser chemin et les Valantins n'hésiteront pas à tirer si les PJ n'obtempèrent pas. S'ils viennent du Nord (pièce 9), on les ignorera plus ou moins. Les Valantins leur permettront de franchir la barricade, mais les préviendront qu'ils ne les laisseront pas revenir.

• 14. DORTOIR •

La porte de cette pièce est fermée et s'ouvrira à la première sollicitation. Il y a un verrou à l'intérieur qui n'est pas tiré. La pièce est éclairée par des torches disposées régulièrement sur les murs Est et Ouest. Contre les murs sont alignés plusieurs lits superposés ; au centre de la pièce, deux tables sur lesquelles sont disposés quatre assiettes à moitié remplies d'un brouet froid, une demi-bouteille de vin et une miche de pain encore intacte. La salle est déserte.

• LES EGOUTS •

La *carte n° 3* est un plan des canaux d'épuration, qui disposent d'une étroite corniche de chaque côté du canal, assez large pour que les personnages puissent passer les uns derrière les autres. Un personnage Compétent en Pistage (comme Mellory) peut suivre les traces de pas de Jan et la piste laissée par le sang de la tête d'Emilio, pourvu qu'il y ait suffisamment de lumière. Les autres personnages devront réussir des Observations s'ils veulent suivre la piste. Cette carte ne montre que le chemin qui mène de la partie Valantina jusqu'au territoire Huydermans - les canaux se ramifient dans tout l'Asile, en fait, mais les autres tunnels n'interviennent pas dans cette aventure.

• 15. TANIERE DES RATS •

Ce tronçon est occupé par une colonie de rats. Ils se précipiteront pour attaquer en masse quiconque passe devant le recoin où ils ont élu résidence. Ils sont considérés comme une *Nuée* (voir le **Bestiaire**), disposant du profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	1	1	*	10	10	–	89	5	89	89	–

** Il y a apparemment un flot ininterrompu de Rats et les personnages ne peuvent espérer les tuer tous ou les chasser sans subir de sérieuses pertes. Ils pourraient éventuellement battre en retraite jusqu'au chariot de mine (zone 16) et s'en servir pour leur échapper.*

• 16. CHARIOT DE MINE •

La *Nuée* de Rats déboulant de la zone 15 chassera les PJ jusqu'à cette zone. C'est une petite cavité rocheuse, où se recoupent plusieurs canalisations, avec un trou obstrué par des barreaux au plafond. La bouche d'égout est à 6 mètres de hauteur et retenue par un gros cadenas. Deux rails partent depuis la cavité pour s'enfoncer dans un tunnel en pente fortement inclinée (vers le 17). Un chariot est posé en bout de rails. Cette installation est utilisée par le clan Huydermans pour transporter la marchandise de contrebande depuis leur appontement secret jusqu'à un entrepôt abandonné, situé en surface non loin de la bouche d'égout.

Au fond du chariot gît le cadavre de Jan Hoogen et, en dessous de lui, la tête tranchée d'Emilio Valantina. Les deux dépouilles portent la marque d'une douzaine de petites morsures. Jan a grimpé dans le chariot pour échapper aux Rats, mais a succombé sous le nombre avant d'avoir pu desserrer le frein. Si les personnages montent dans le chariot, les Rats vont entourer entièrement le wagon en 1D3 Rounds et commenceront à grimper à l'intérieur par tous les côtés à la fois.

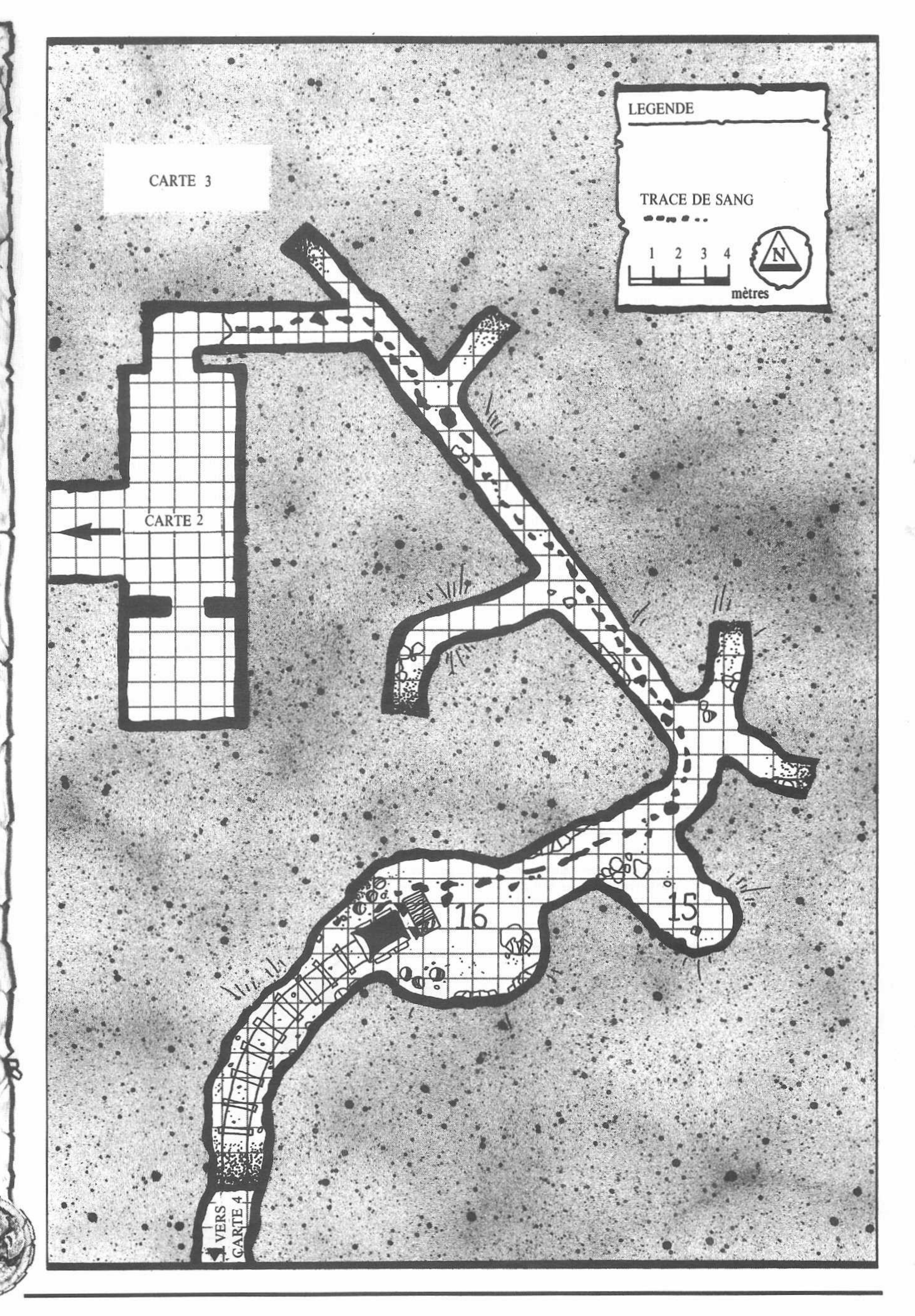
Le chariot peut contenir jusqu'à quatre personnes, plus quatre autres qui peuvent s'accrocher à l'extérieur, en réussissant un Test de Risque à +10% pour arriver à se maintenir durant le déplacement. Lorsque le frein sera relevé, le chariot commencera à descendre la pente, prenant très rapidement de la vitesse. Si un des PJ utilise alors le frein pour réduire la vitesse, il y aura un craquement de bois pourri et le levier lui restera dans les mains. Si l'un des personnages est assez malchanceux pour tomber en cours de route, cela ne devrait pas se produire avant qu'ils aient laissé les Rats loin derrière. traiter ce cas comme une Chute de 2 mètres (cf. le paragraphe *Sauter, Chuter, Bondir, Grimper*).

Si une Recherche est faite sur le corps de Jan, la gemme sera trouvée plus 1D6 Couronnes, 2D10 Pistoles et une épée courte. La gemme est une opale magnifique, valant 80 CO, mais toute personne qui est à son contact pendant plus de 3 Rounds sera contaminée par *La Peste de Nurgle* (voir plus loin). Le coffret fourni par Oldenhaller est la seule façon de transporter la pierre sans risque.

Le chariot, qui conduit les personnages dans le quartier général des Huydermans, prend de plus en plus de vitesse. Au moment où le tunnel débouche dans la première des pièces du clan (n° 17). les personnages ont la possibilité de sauter ; ils n'auront que quelques secondes pour se décider.

Ceux qui décident de sauter devront tenter un Test de Risque. Le personnage lance alors 1D100, avec un bonus de +10 s'il est Acrobate. Si le Test réussit, le personnage se rétablit sur ses pieds sain et sauf. Dans le cas contraire, il se vautre sur le sol et encaisse 1D3 points de Blessures. Ceux qui restent à bord, seront





CARTE 3
LEGENDE
TRACE DE SANG
1 2 3 4
mètres
N
CARTE 2
16
15
VERS CARTE 4

arrêtés par un butoir prévu à cet effet. Au moment où le chariot heurte violemment le butoir, un mécanisme renverse le wagon, déchargeant son contenu sur le sol. Tout personnage se trouvant dans le chariot à ce moment là doit réussir un Test de Risque, selon la même procédure que ceux qui ont sauté, mais avec un malus de 10%.

• LE QUARTIER GENERAL DU CLAN HUYDERMANS •

• 17. QUAI DE CHARGEMENT •

La pièce est taillée à même le roc. Elle est éclairée par quatre lanternes suspendues au plafond. Au centre, il y a deux tables et plusieurs chaises.

Les occupants ont déserté précipitamment la pièce à l'arrivée des sectateurs.

Tout comme la galerie ferrée qui conduit en 16, il existe un passage étroit débouchant sur la salle 19.

• 18. SALLE DE GARDE •

C'est une caverne naturelle éclairée par des torches fixées sur les parois. Les entrées Sud et Est sont bloquées par des barrières de fortune, faites de meubles, caisses, tonneaux et sacs entassés pêle-mêle. Derrière chaque barricade se tient un archer avec un arc court. Au centre de la pièce, plusieurs personnes sont en train de se disputer violemment.

C'est tout ce qui reste du clan Huydermans : six hommes et Dirck Huydermans, leur chef. Ils sont piégés dans cette caverne depuis l'arrivée des sectateurs, il y a de cela une heure. Dirck a déjà deviné le sort réservé à son envoyé et l'accueil qui les attend s'ils rejoignent le territoire de Valantina. Il en a aussi déduit que les sectateurs attendent certainement des renforts et ne tarderont pas à passer à l'attaque. Il est très inquiet quand à leur avenir. Les Profils sont les suivants :

DIRCK HUYDERMANS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	34	4	4	14	50	2	29	66	66	43	66	66

Compétences
Bagarre
Coups assommant
Coups puissants
Désarmement
Esquive
Natation

Dotations
Gilet en cuir
Arbalète plus 12 carreaux
Epée courte

MEMBRES DU CLAN

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences
Bagarre
Canotage
Déplacement silencieux (Urbain)
Désarmement
Natation

Dotations
Epée
Couteau

Comme les PJ arrivent dans le territoire des Huydermans, les Valantins font écrouler le tunnel d'accès entre les pièces 13 et 18, coupant définitivement toute retraite au clan Huydermans. Le minutage exact de cet événement est laissé à l'appréciation du MJ. Toujours est-il qu'à ce moment là les personnages entendront une explosion immédiatement suivie par un grondement sourd. Jordi (qui est compétent en Exploitation minière) ou Dirck Huydermans comprendront de suite ce qui se passe. Ceci ne laisse plus aux PJ qu'une seule sortie - la rivière.

Il est fort peu probable que les Huydermans attaquent les PJ, car ils ont désespérément besoin d'alliés. Ils sont prêts à coopérer en donnant tous les renseignements qu'ils possèdent et ils prendront part à tout plan d'évasion pourvu que les PJ soient en première ligne.

• 19. SALLE PRINCIPALE •

C'est une vaste caverne naturelle, qui s'incline légèrement du Nord vers le Sud, éclairée par de nombreuses torches fixées aux parois. Contre ces parois, sont alignés des tonnelets de vin, barriques d'eau-de-vie et des caisses enveloppées et remplies d'épices. Deux rails traversent transversalement la salle. Un chariot est posé sur ces rails à l'extrémité Nord. La voie ferrée disparaît dans un tunnel obscur au Sud de la caverne, où l'on peut distinguer les mouvements de vagues silhouettes. Au delà, on peut entendre une étrange et inquiétante psalmodie. Deux passages, autour d'un énorme bloc de rocher, sur le côté Nord, sont obstrués par un amoncellement de meubles, de caisses et de sacs.

Puisque les Valantins ont détruit le passage entre les pièces 13 et 18, la seule sortie reste la rivière ; les Rats attaqueront quiconque tente de repasser par les égouts (et la pièce 16). En conséquent, les personnages (et le clan Huydermans, si les PJ les persuadent de les aider) devront forcer le passage gardé par les sectateurs et s'échapper en bateau. A la base, il existe deux possibilités : se jeter à "corps perdu" sur les sectateurs, en espérant ainsi se frayer un chemin, ou utiliser le chariot en 19 pour ouvrir une "brèche" dans les rangs adverses, atteindre la jetée en 20 et s'enfuir avant que les sectateurs aient le temps de réagir efficacement.

Le chariot peut contenir jusqu'à huit personnes, plus quatre autres qui peuvent s'accrocher à l'extérieur, dans les mêmes conditions que celles prévues pour le chariot de la pièce 16. Comme ici les rails sont sur une pente faiblement inclinée, le chariot devra être poussé pour prendre suffisamment de vitesse. La meilleure solution consiste à ce que sept ou huit personnes prennent place dans le chariot, pendant que les trois ou quatre restants le poussent et sautent à l'arrière quand il a pris assez de vitesse.



Si le chariot percute une personne, considérez le heurt comme une Attaque de Force 5. Les personnages dans le chariot peuvent échanger *un* coup avec toute créature qui se tient à côté des rails lors du passage du wagon - les personnages debout dans le wagon sont considérés comme étant derrière un obstacle (cf. **Combat** - *Modificateurs de toucher*) - les créatures qui les attaquent reçoivent une pénalité de -10 à leurs jets. Les personnages accroupis dans le chariot ne peuvent ni attaquer ni être attaqués. Les personnages debout pourront attaquer mais à -10, dû au déplacement du chariot. Les personnages accrochés à l'arrière ne pourront pas attaquer, mais seront eux susceptible d'être frappés par les sectateurs (qui auront cependant un -10 à leurs jets d'attaque parce que leur cible est mobile).

Lorsque le chariot atteint l'extrémité du ponton, il heurte un butoir. Il ne basculera pas et ses passagers devront s'en extraire pour sauter dans le bateau amarré au bout. Cette opération prendra un Round entier.

Une fois que les personnages (et les Huydermans qui sont avec eux) seront dans le bateau, ils pourront descendre la rivière avant que les sectateurs ne puissent réagir pour les arrêter. L'embarcation peut contenir jusqu'à six personnes (et dispose de quatre rames), les autres peuvent s'accrocher sur les bords ou à l'arrière et se faire remorquer.

• 20. EMBARCADERE •

Une grotte naturelle faiblement éclairée par la lumière de la lune filtrant d'une ouverture au plafond. Il y a deux barques échouées sur la berge sablonneuse et une troisième amarrée au bout de la



CARTE 4

VERS CARTE 2

VERS CARTE 3

17

18

19

20

BARRICADE

BARRICADE

LEGENDE

SECTATEUR

JONAS WHITESPORE

0 1 2 3 4

METRES

N

jetée, à côté du butoir en fin de rails. Dans la pièce, il y a six silhouettes encapuchonnées dans des robes brunes de crasse ; l'une d'entre elles est un albinos entouré par un épais nuage de grosses mouches.

Quatre sectateurs forment un cercle et semblent célébrer une sorte de rituel. Les deux derniers attendent dans l'entrée communiquant avec le 19 et tiennent chacun une épée à la main.

Les sectateurs sont en pleine *Evocation* d'une *Bête de Nurgle*. Le MJ doit contrôler le moment de cet événement ; la bête devrait apparaître à ce moment précis si les PJ ont passé trop de temps à discuter avec les Huydermans, ou s'ils ont été plutôt lents au cours de l'aventure. Sinon, la créature apparaîtra 1D3 Rounds après que les PJ auront pénétré dans la pièce. Les sectateurs tenteront d'achever l'*Evocation* plutôt que de se défendre, mais si l'un d'entre eux est frappé, l'Evocation sera brisée et tous les sectateurs combattront pour leurs vies.

JONAS WHITESPORE - Champion de Nurgle

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	2	6	60	1	43	43	43	43	24	4

Compétences	Dotations	Points de Magie
Connaissance des parchemins	Sceptre de Nurgle	16
Connaissance des runes	Dague	
Identification des plantes		
Incantations - Magie du Chaos		
Langue hermétique - Magikane		
Sens de la magie		

Le sceptre de Jonas est sculpté à l'une de ses extrémités en forme de main et l'autre en forme de pied.

Jonas porte un long manteau en lambeaux et capuchonné. Ses Attributs Chaotiques sont :

Albinisme	*Jonas a la peau blanche et les yeux rouges.*
Nuage de Mouches	*Il est entouré en permanence par une nuée de mouches tourbillonnante qui, en cas de corps à corps, donne -10 au jet de l'attaquant, car les mouches gênent sa vision, vrombissent à ses oreilles, entrent dans son nez et sa bouche, etc.*
Pestilence	*Jonas sent vraiment très, très mauvais. La puanteur affecte une zone de 6 mètres de rayon. Tous les non-sectateurs doivent réussir un Test d'Endurance ou perdre 1 point de Force pour 1D6 Tours.*

Jonas est également un puissant magicien qui peut incanter les sorts suivants :

Magie de Bataille	*Rafale de vent, Aura de protection*
Magie de Culte	*Evocation d'une Bête de Nurgle*

Note : *La Carrière de Jonas comme Champion du Chaos sera traitée dans le supplément en préparation intitulé* ***"Les royaumes du Chaos"****. Pour les besoins de ce scénario d'introduction, vous pouvez ignorer les Attributs spéciaux qui ne sont pas indiqués dans ce livre.*

SECTATEURS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	6

Compétences	Dotations
Bagarre	Couteau
Désarmement	Epée

Les deux sectateurs qui gardent le passage conduisant au 19 sont, chacun, armés d'une épée courte. Tous les sectateurs combattront jusqu'à la mort s'ils sont engagés dans un combat au corps à corps et ne pourront être contraints à quitter le combat, d'aucune manière que ce soit.

S'ils parviennent à Evoquer une Bête de Nurgle avant que les personnages se soient échappés du complexe, elle apparaîtra au milieu du cercle de sectateurs et sera envoyée, par Jonas, attaquer le personnage du groupe qui semble le plus puissant.

• LES BETES DE NURGLE •

Ces monstrueuses créatures mesurent environ un mètre cinquante de hauteur, ont une forme conique et pas de pattes postérieures. Ce qui constitue la base de leurs corps présentent plusieurs appendices faisant fonction de suçoirs (comme les poux) et laisse suinter une substance écœurante et nauséabonde. Elles se propulsent en glissant sur une traînée de bave (de presque un mètre de large) qu'elles sécrètent elles-même. Elles projettent leurs horribles suçoirs blanchâtres pour attaquer leurs victimes. Elles attaquent avec 1D6 suçoirs pendant un Round de combat ; les points d'armure de la victime ne sont pas pris en compte dans le calcul des dommages. En plus des dommages normaux, chaque suçoir injecte un



Poison paralysant. Pour chaque attaque réussie de la Bête, la victime doit réussir un Test contre le Poison ou être *Paralysé*. La Bête, venant de paralyser sa victime, ne fera rien d'autre pendant le Round suivant que d'enrouler sa queue solidement autour de sa prise. Dès qu'elle disposera d'une ou deux heures de tranquillité, la Bête sécrétera des sucs digestifs qui dissoudront petit à petit la victime impuissante. Ceci ne concerne que le premier adversaire, les autres seront Paralysés mais non emportés.

Toute personne qui coupe la traînée de bave nocive sans Bondir par dessus, a 5% de chance de glisser et donc de perdre 1 point de Blessures dû aux acides corrosifs et d'avoir 5% de chance d'attraper le Fléau. Le MJ devra considérer le déplacement de la Bête pour localiser parfaitement la position des traînées de bave.

BETE DE NURGLE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	3	5	15	30	1D6	–	–	–	–	–	–

• LA PESTE DE NURGLE •

La Peste de Nurgle, ou Fléau, est une bien étrange maladie. Elle transforme ses victimes en un des Démons Pestiférés de Nurgle. Malheureusement, l'enveloppe mortelle supporte très mal cette tortueuse métamorphose et périt très souvent du fait des tensions insoutenables dues à la déformation du corps. Seuls ceux qui embrassent les Carrières de Champions et d'Hommes-Bêtes de Nurgle sont immunisés aux effets du Fléau, ils en sont les vecteurs.

Les victimes se transforment graduellement jusqu'à ce que leurs Caractéristiques soient identiques à celles d'un Pestiféré, à la vitesse de 1 ou 10 points (suivant la Caractéristique affectée) par mois. Déterminez la Caractéristique affectée aléatoirement pour chaque mois en temps de jeu. Le Profil d'un Pestiféré est le suivant :

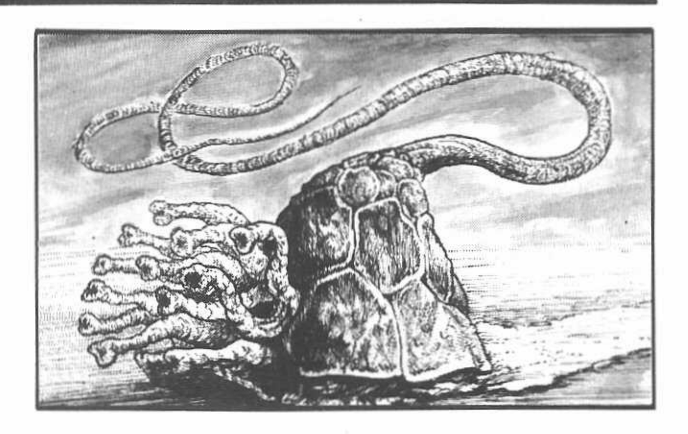
PESTIFERE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	0	3	4	13	60	2	29	0	0	0	0	0

En plus des modifications des Caractéristiques, certaines altérations physiques vont se manifester à tous les stades du développement du Fléau :

Après 1 mois	L'épiderme entier vire au jaune/brun sale.
Après 2 mois	Des marbrures vertes font leur apparition.
Après 3 mois	La peau commence à pourrir, attirant les mouches.
Après 4 mois	Une corne commence à pousser au milieu du front.
Après 5 mois	La corne a fini de croître, les yeux convergent vers le centre du visage, le nez se ratatine.
Après 6 mois	Les yeux fusionnent en un seul plus grand, les pieds se transforment en sabots, avec trois phalanges.
Après 7 mois	La figure disparaît dans une masse de chair informe.
Après 8 mois	La victime meurt.

Il n'existe pas de traitement connu à cette maladie.



• EN GUISE DE CONCLUSION •

Une fois que les personnages sont parvenus à quitter le complexe, ils sont en sécurité - du moins pour l'instant. Albrecht Oldenhaller leur versera la somme convenue pour cette mission - du moins si les PJ ont eu le bon sens de lui remettre la gemme - et invitera, avec tact, les personnages à se faire oublier. Il voudra que cette histoire -et sa participation- reste totalement secrète.

Une fois que les personnages ont livré la pierre à Oldenhaller, l'aventure est terminée. Le MJ peut alors décerner les Points d'Expérience. Cette aventure rapportera environ 200 PE à chaque personnage et le MJ peut modifier ce total selon la façon dont chaque personnage s'est comporté tout au long de l'aventure et suivant la qualité de l'interprétation des joueurs. Les suggestions pour l'attribution des PE sont données dans la **Section** du **Maître du Jeu**, au chapitre sur *La progression et l'expérience des personnages*.

Le MJ peut utiliser **Le Contrat de Oldenhaller** comme point de départ d'une suite d'aventures s'il le désire.

Les PJ ont maintenant un contact influent à Nuln, en la personne du Conseiller Oldenhaller, bien qu'il ne sera probablement pas très enthousiaste à l'idée de s'associer avec eux de nouveau, tout spécialement s'il y a quelque risque pour que cette association soit un jour connue du public. Il peut les contacter par la suite s'il a un autre sale boulot à leur faire faire, ou bien décider de s'assurer du secret de cette expédition et engager un Assassin pour qu'il le débarrasse d'eux.

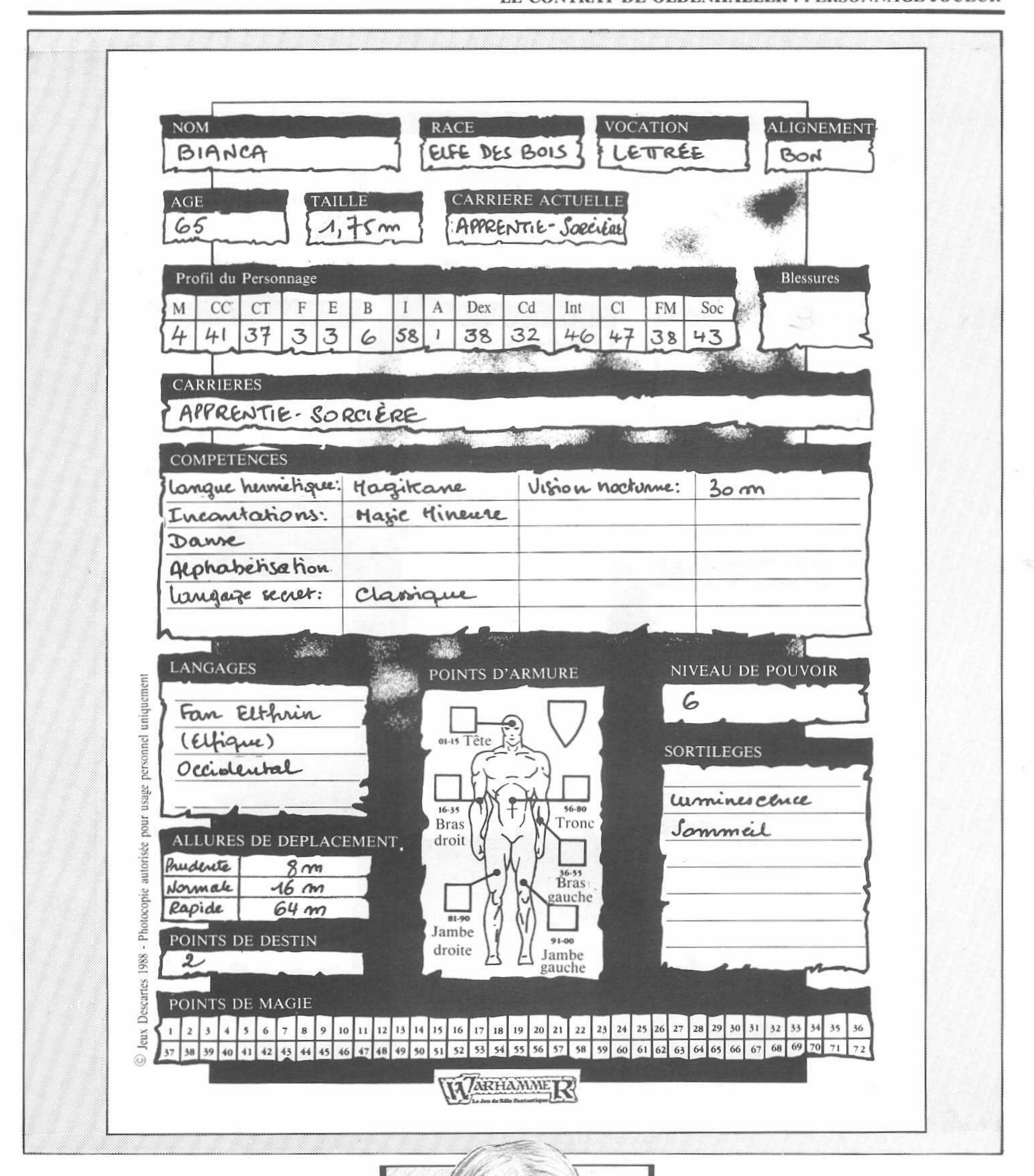
En plus d'Oldenhaller, les PJ connaissent maintenant plusieurs membres du très puissant clan Valantina ; l'attitude future du clan envers les personnages va dépendre de la façon dont ils se sont comportés en traversant leur territoire dans l'Asile.

Ils connaissent également tous les survivants du clan Huydermans - s'ils les ont aidés à sortir de l'Asile, les Huydermans seront probablement en très bons termes avec les PJ, pouvant même être prêts à leur consentir certaines faveurs (pas toujours très légales). D'un autre côté, les PJ sont les seules personnes, n'appartenant pas à un clan, qui savent comment pénétrer dans l'Asile ; aussi les Valantins et/ou les Huydermans pourraient bien les considérer comme une menace pour leur sécurité.

Sans oublier, bien sûr, les sectateurs qui sont toujours à la recherche de la gemme. Les PJ pourraient bien être traqués par des fanatiques de la secte, avant que ses membres ne réalisent que c'est Oldenhaller qui détient maintenant la pierre. Ceci nous ouvre une étendue de nouvelles possibilités. Les sectateurs essayeront-ils de tuer Oldenhaller ? Pourquoi veut-il la pierre ? Est-il lui aussi un sectateur de Nurgle ? Ou un membre d'une secte rivale ? Un MJ imaginatif sera capable de développer l'histoire, commencée dans **Le Contrat de Oldenhaller**, pour en faire une véritable campagne.

Il se peut également que les PJ, d'un commun accord, décrètent que Nuln commence à être dangereuse pour eux et qu'ils décident de quitter la ville. Le MJ pourrait alors leur suggérer que descendre le Reik serait relaxant, afin de les transporter dans la campagne *L'Ennemi Intérieur* au scénario intitulé *Ombres sur Bogenhafen*.

NdT : Suppléments de **Warhammer** - LE JEU DE ROLE FANTASTIQUE prochainement disponible en français.



NOM: BIANCA
RACE: ELFE DES BOIS
VOCATION: LETTRÉE
ALIGNEMENT: BON

AGE: 65
TAILLE: 1,75 m
CARRIERE ACTUELLE: APPRENTIE-Sorcière

Profil du Personnage

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	37	3	3	6	58	1	38	32	46	47	38	43

Blessures

CARRIERES
APPRENTIE-SORCIÈRE

COMPETENCES

Langue hermétique:	Magikane	Vision nocturne:	30 m
Incantations:	Magie Mineure		
Danse			
Alphabétisation			
Langage secret:	Classique		

LANGAGES
Fan Elthrin (Elfique)
Occidental

ALLURES DE DEPLACEMENT

Prudente	8 m
Normale	16 m
Rapide	64 m

POINTS DE DESTIN
2

POINTS D'ARMURE
01-15 Tête
16-35 Bras droit
56-80 Tronc
36-55 Bras gauche
81-90 Jambe droite
91-00 Jambe gauche

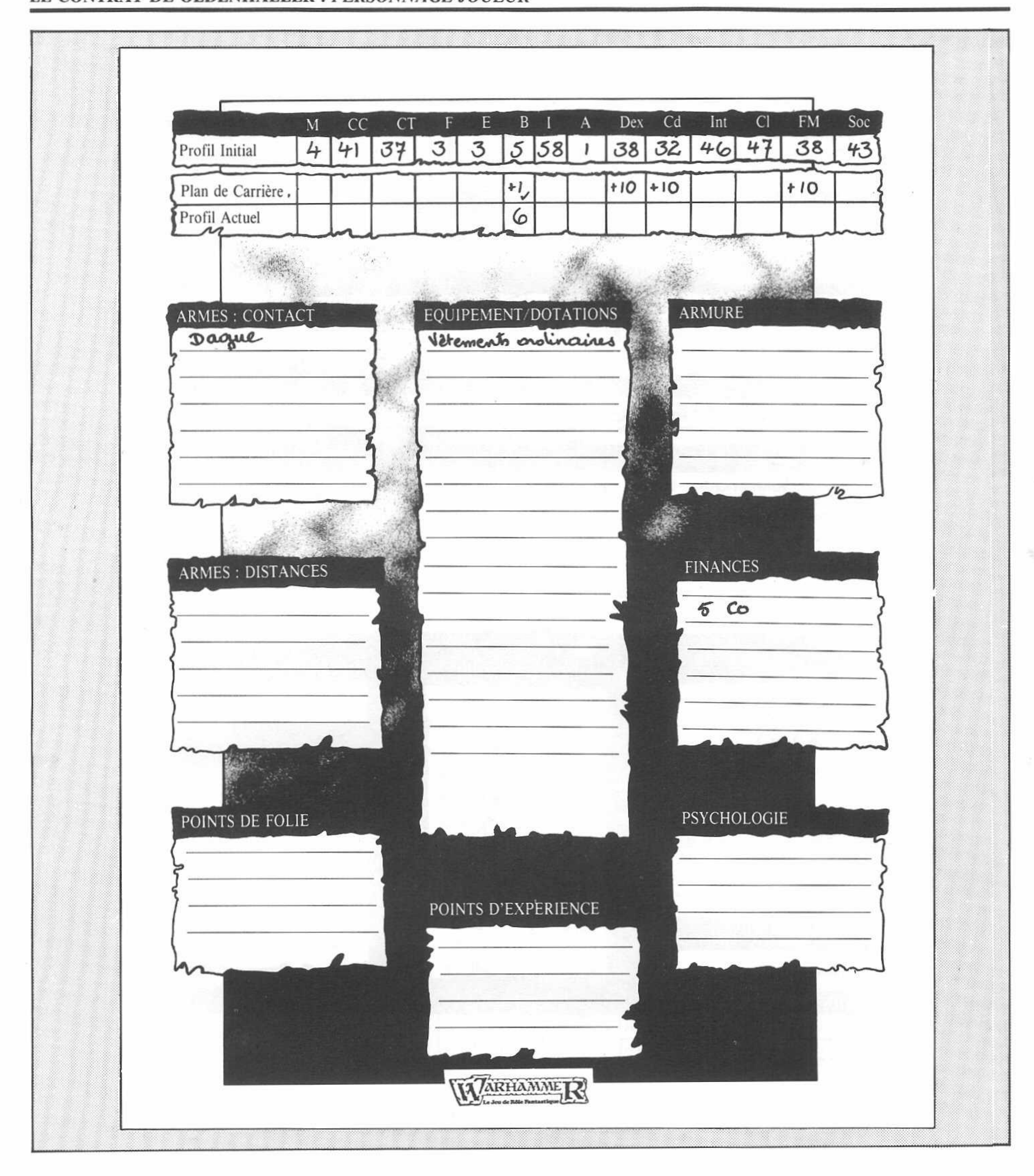
NIVEAU DE POUVOIR
6

SORTILEGES
Luminescence
Sommeil

POINTS DE MAGIE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72

WARHAMMER Le Jeu de Rôle Fantastique

•BIANCA•



	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil Initial	4	41	37	3	3	5	58	1	38	32	46	47	38	43
Plan de Carrière ,						+1✓			+10	+10			+10	
Profil Actuel						6								

ARMES : CONTACT

Dague

EQUIPEMENT/DOTATIONS

Vêtements ordinaires

ARMURE

ARMES : DISTANCES

FINANCES

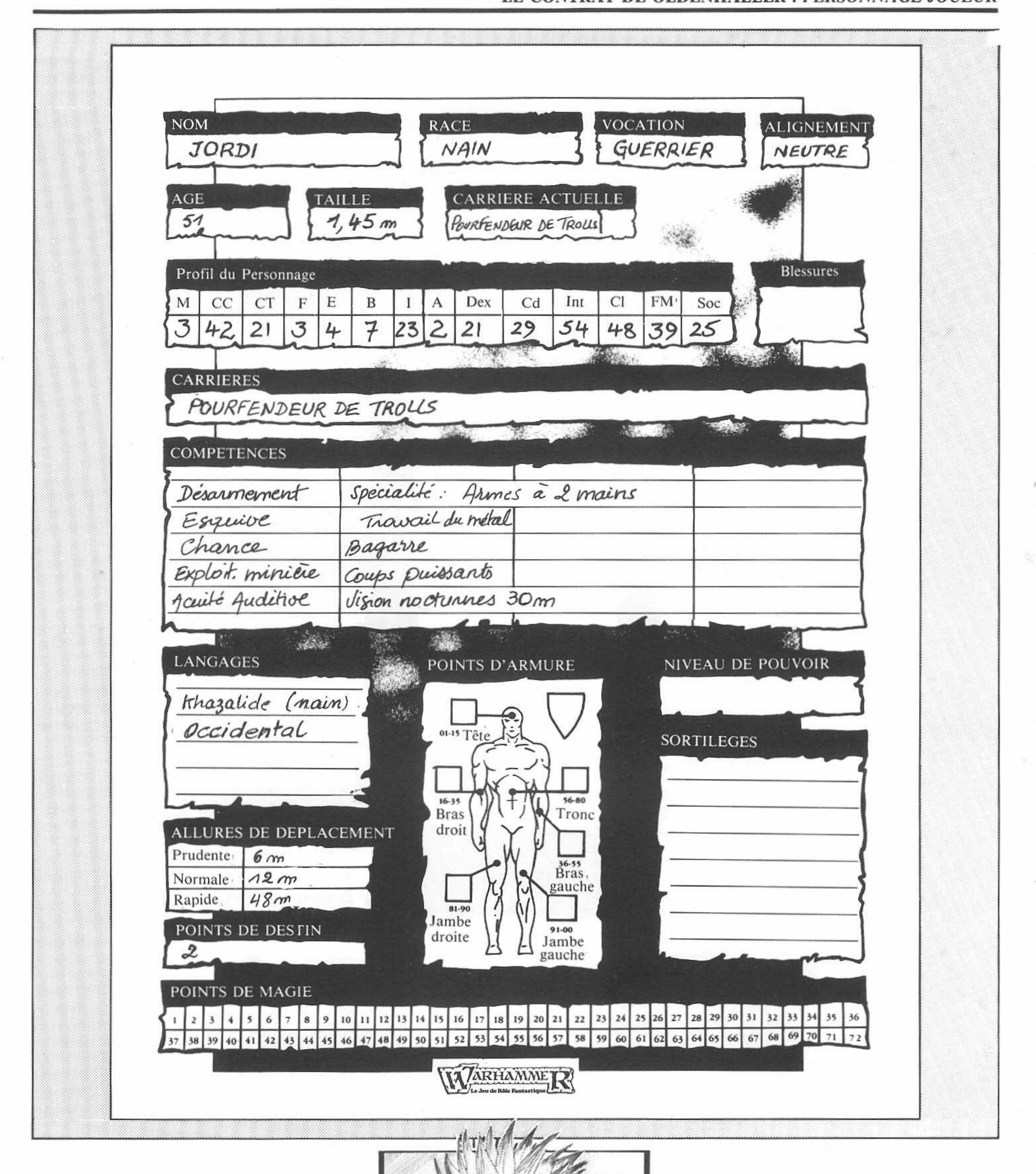
5 Co

POINTS DE FOLIE

PSYCHOLOGIE

POINTS D'EXPÈRIENCE

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique



NOM: JORDI

RACE: NAIN

VOCATION: GUERRIER

ALIGNEMENT: NEUTRE

AGE: 51

TAILLE: 1,45 m

CARRIERE ACTUELLE: POURFENDEUR DE TROLLS

Profil du Personnage

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	42	21	3	4	7	23	2	21	29	54	48	39	25

Blessures

CARRIERES

POURFENDEUR DE TROLLS

COMPETENCES

Désarmement	Spécialité : Armes à 2 mains		
Esquive	Travail du métal		
Chance	Bagarre		
Exploit. minière	Coups puissants		
Acuité Auditive	Vision nocturnes 30m		

LANGAGES

Khazalide (nain)

Occidental

ALLURES DE DEPLACEMENT

Prudente	6 m
Normale	12 m
Rapide	48 m

POINTS DE DESTIN

2

POINTS D'ARMURE

NIVEAU DE POUVOIR

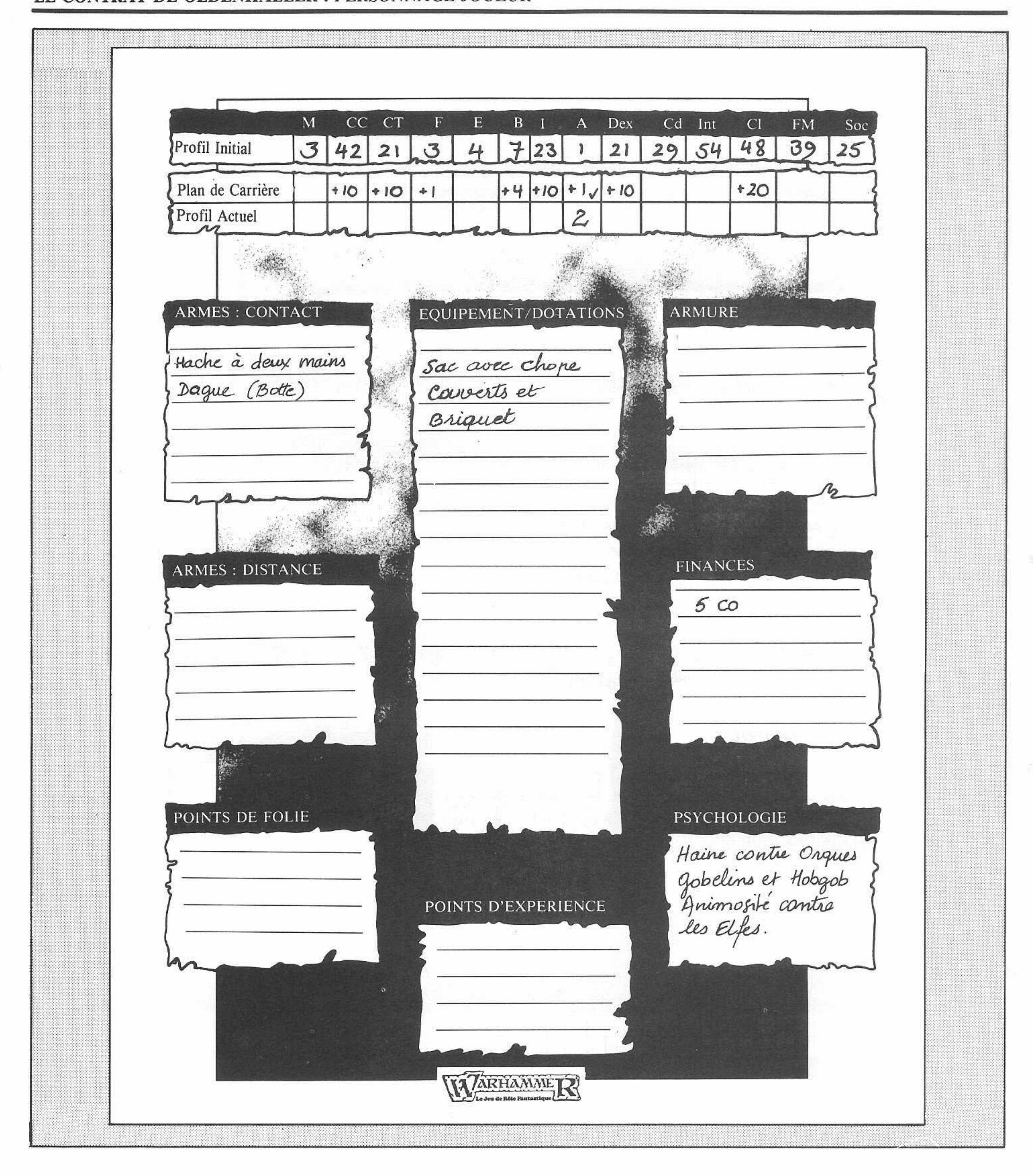
SORTILEGES

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72

WARHAMMER Le Jeu de Rôle Fantastique

•JORDI•



	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil Initial	3	42	21	3	4	7	23	1	21	29	54	48	39	25
Plan de Carrière		+10	+10	+1		+4	+10	+1 ✓	+10			+20		
Profil Actuel								2						

ARMES : CONTACT

Hache à deux mains
Dague (Botte)

EQUIPEMENT/DOTATIONS

Sac avec chope
Couverts et
Briquet

ARMURE

ARMES : DISTANCE

FINANCES

5 CO

POINTS DE FOLIE

PSYCHOLOGIE

Haine contre Orques
Gobelins et Hobgob
Animosité contre
les Elfes.

POINTS D'EXPERIENCE

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

NOM	RACE	VOCATION	ALIGNEMENT
MELLORY	HUMAIN	FORESTIER	NEUTRE

AGE	TAILLE	CARRIERE ACTUELLE
35	1,80m	CHASSEUR

Profil du Personnage

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	36	3	3	6	37	1	28	29	26	35	34	36

Blessures

CARRIERES

CHASSEUR.

COMPETENCES

CAMOUFLAGE-RURAL	Immunité aux Poisons	Vision Nocturne:
Ambidextrie	Escalade	8 m
Conduite d'Attelage	Langage secret - Forestiers	
Pistage	Pictographie - Bucherons	
Chasse	Déplacements silencieux - Rural	

LANGAGES

Occidental

POINTS D'ARMURE

01-15 Tête

16-35 Bras droit

56-80 Tronc

36-55 Bras gauche

81-90 Jambe droite

91-00 Jambe gauche

NIVEAU DE POUVOIR

SORTILEGES

ALLURES DE DEPLACEMENT

Prudente	8 m
Normale	16 m
Rapide	64 m

POINTS DE DESTIN

2

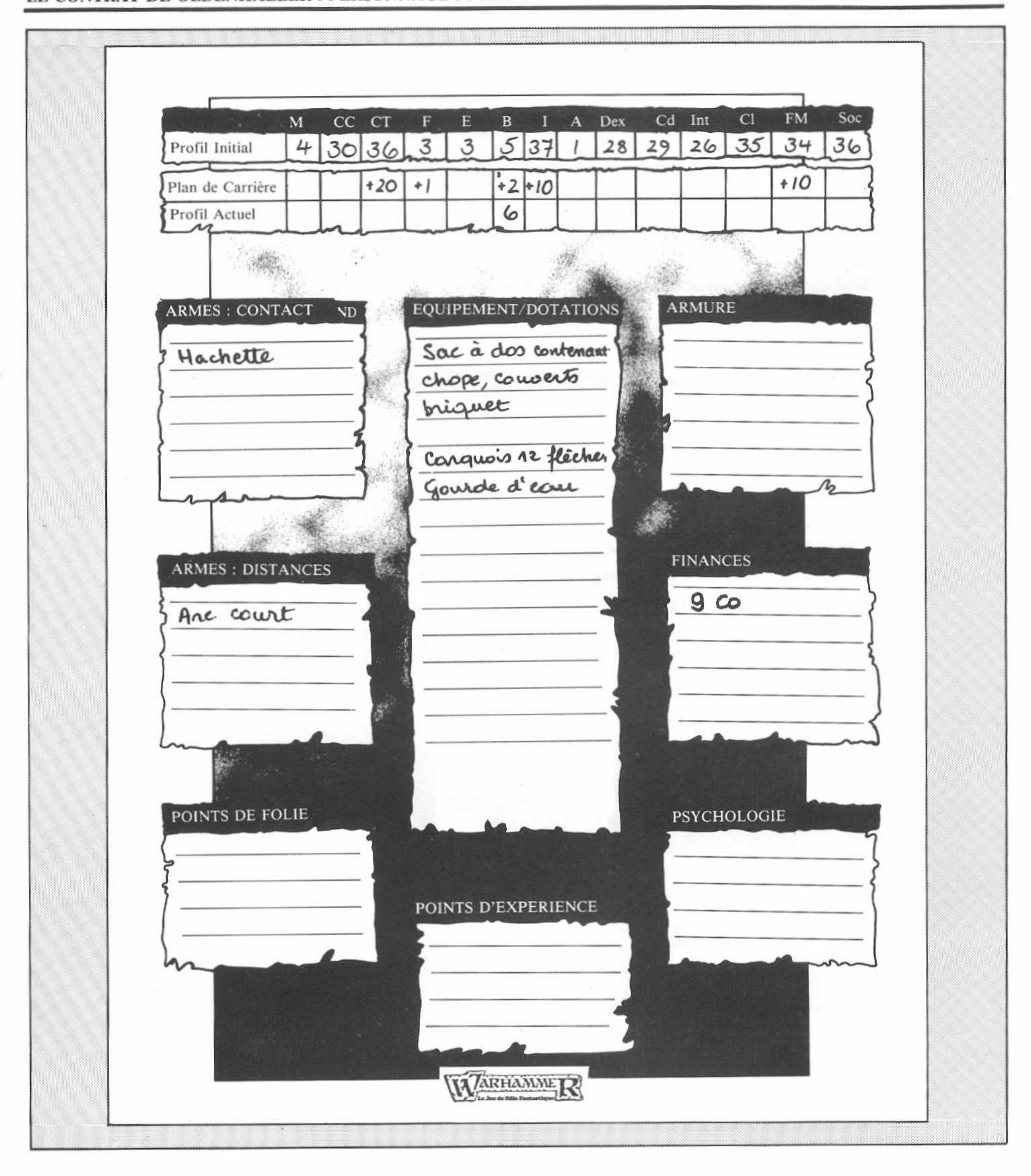
POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique



•MELLORY•



	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil Initial	4	30	36	3	3	5	37	1	28	29	26	35	34	36
Plan de Carrière			+20	+1		+2	+10						+10	
Profil Actuel						6								

ARMES : CONTACT ND

Hachette

EQUIPEMENT/DOTATIONS

Sac à dos contenant chope, couverts briquet

Carquois 12 flèches

Gourde d'eau

ARMURE

ARMES : DISTANCES

Arc court

FINANCES

9 co

POINTS DE FOLIE

PSYCHOLOGIE

POINTS D'EXPERIENCE

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

NOM	RACE	VOCATION	ALIGNEMENT
SOHO	Halfeling	Filou	Neutre

AGE	TAILLE	CARRIERE ACTUELLE
27	1,10 m	CAMBRIOLEUR

Profil du Personnage

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	28	43	3	2	5	50	1	34	22	27	19	28	42

Blessures

CARRIERES

VOLEUR - CAMBRIOLEUR

COMPETENCES

Camouflage - Urbain	Langage secret - Voleurs	Reconnaissance
Cuisine	Pictographie - Voleurs	du Piège
Evaluation	Perception des Alarmes magiques	
Crochetage	Déplacements silencieux - Rural	Vision Nocturne
Escalade	Déplacements silencieux - Urbain	20m

LANGAGES

Occidental

POINTS D'ARMURE

01-15 Tête

16-35 Bras droit

56-80 Tronc

36-55 Bras gauche

81-90 Jambe droite

91-00 Jambe gauche

NIVEAU DE POUVOIR

SORTILEGES

ALLURES DE DEPLACEMENT

Prudente	6 m
Normale	12 m
Rapide	48 m

POINTS DE DESTIN

3

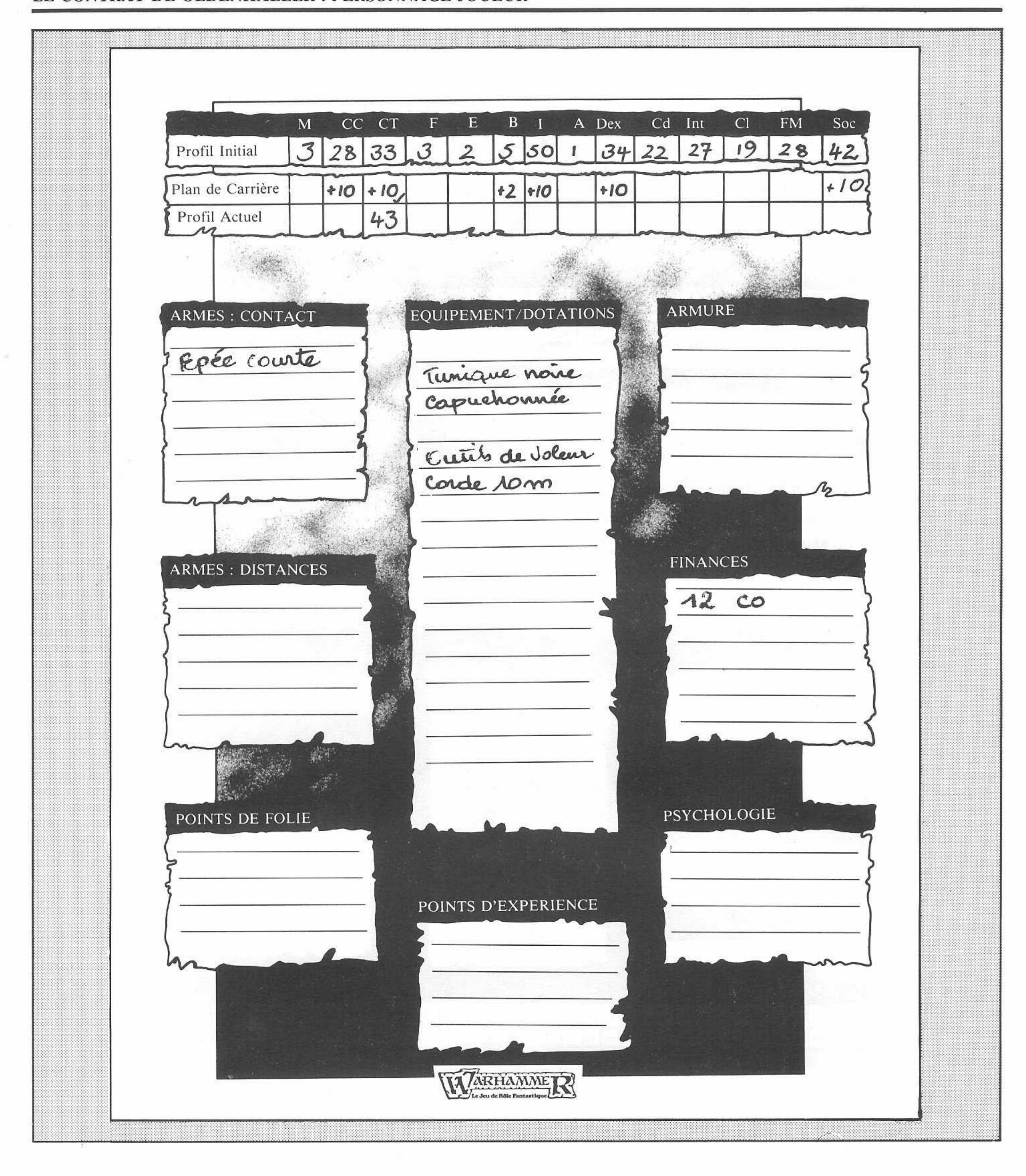
POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique



•SOHO•



	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil Initial	3	28	33	3	2	5	50	1	34	22	27	19	28	42
Plan de Carrière		+10	+10			+2	+10		+10					+10
Profil Actuel			43											

ARMES : CONTACT

Epée courte

EQUIPEMENT/DOTATIONS

Tunique noire capuchonnée

Outils de Voleur

Corde 10m

ARMURE

ARMES : DISTANCES

FINANCES

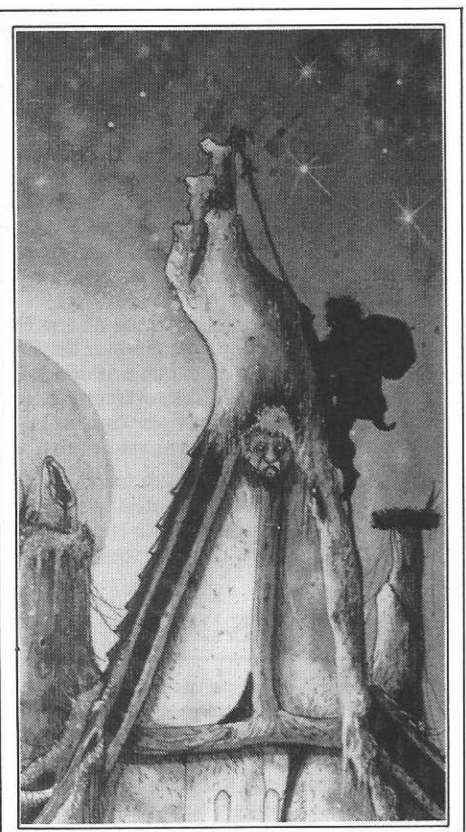
12 CO

POINTS DE FOLIE

PSYCHOLOGIE

POINTS D'EXPERIENCE

WARHAMMER Le Jeu de Rôle Fantastique



APPENDICE 1 : BATIMENTS TYPIQUES DU VIEUX MONDE

• BATIMENTS DU VIEUX MONDE •

On peut trouver de nombreux types de bâtiments dans le Vieux Monde ; ceux qui figurent ici ne sont que des exemples. Considérez les comme des guides et non comme des descriptions définitives de leur type.
Il existe de nombreuses variations dans le domaine de la Construction ; n'hésitez donc pas à apporter tous les changements que vous pourriez souhaiter, ou à vous inspirer de ces exemples pour dessiner vos propres bâtiments.
Souvenez vous, également, que vous n'aurez besoin d'une telle précision de plan que dans les cas où vous prévoyez des aventures détaillées dans ces bâtiments mêmes. Il n'est pas utile de détailler tous les relais, tous les péages et tous les temples des voyageurs que vos aventuriers sont susceptibles de rencontrer sur leur chemin. Le plus souvent, une description générale suffira et, dans ce cas, vous pourrez vous inspirer de ces plans.

La description de l'auberge-relais fournit des détails sur chaque pièce, alors que sur les autres plans, ne figurent que des mentions brèves (chambre, bar, écurie, etc.). Quand vous aurez lu la description de l'auberge, la fonction de toutes les autres pièces devraient vous apparaître aisément.

• AUBERGES-RELAIS •

On trouve des auberges-relais à travers tout le Vieux Monde. Elles servent à plus d'un titre. Les voyageurs épuisés peuvent y faire étape et les Compagnies de diligences y font changer les chevaux, lors des longs voyages, ou effectuer les réparations éventuelles sur les diligences en service. Pour les Patrouilleurs Ruraux, elles tiennent parfois lieu de base d'opérations, quand ce n'est pas de cellules temporaires pour les criminels capturés sur la route. En périodes agitées, la population peut se réfugier derrière leurs murs pour échapper aux raids de Mercenaires ou de Gobelins. Mais, en période calme, c'est avant tout l'endroit où les voyageurs fatigués peuvent prendre du repos.

Généralement, les auberges-relais appartiennent à des propriétaires indépendants mais, sur les routes les plus fréquentées, il n'est pas rare de remarquer des "Chaînes "de relais appartenant à une seule famille. Les propriétaires gagnent leur vie non seulement grâce au hôtes payants, mais aussi par des redevances que leur payent les Compagnies de diligences qui utilisent leurs installations, et encore par les petits règlements qu'assurent les Patrouilleurs Ruraux.

La description concerne ici un relais de taille moyenne ; il en existe de beaucoup plus grands alors que d'autres ne comprennent qu'un comptoir de bar, quelques chambres et une écurie.

• OCCUPANTS •

Les auberges-relais accueillent différents types de personnel, dont des cuisiniers, des serveurs, des employés d'écurie et, occasionnellement, des gardes. Le nombre d'employés varie grandement d'une auberge à l'autre ; parfois, c'est la famille du propriétaire qui assure toutes les tâches, parfois, ce sont des employés de la localité.
Un relais de ce type devrait comporter un aubergiste dirigeant un ou deux serveurs, un cuisinier assisté d'un gâte-sauce, un couple de serviteurs pour l'entretien des chambres, deux garçons d'écurie, et un portier se doublant de la fonction de maréchal-ferrant.

• PORTES •

Toutes les portes peuvent être verrouillées et le sont souvent ; on ne saurait être trop prudent par les temps qui courent.
Généralement, seules les portes des endroits accessibles pour les gens de passage restent déverrouillées.

• 1. MURS EXTERIEURS •

La majorité des auberges situées en dehors des cités principales ont un mur défensif d'un quelconque type. Suivant l'endroit où l'on se trouve, les murs peuvent être faits soit en bois, soit en pierre. Ils ont généralement entre 2m50 et 4 m de haut. L'entrée se fait par un ou deux portails qui donnent sur la route. Ces portails sont généralement ouverts sauf si l'aubergiste a des raisons de craindre des ennuis venant de l'extérieur. Dans les régions sauvages, là où les raids de monstres sont à craindre, les portails restent toujours fermés et barricadés.
Les cochers souhaitant entrer de nuit doivent sonner de leur cornet pour attirer l'attention des occupants.

• 2. PORTIER •

Un portier est généralement de service, de jour comme de nuit, pour voir les diligences qui arrivent ou qui partent. Le portier accueille les cochers dès l'arrivée et les dirige vers les écuries disponibles.

• 3. COUR •

Les cours, pavées, servent aux soins des chevaux et aux éventuels travaux à effectuer sur les diligences. Certaines auberges ont un puits sec, creusé dans la cour. C'est là que les Patrouilleurs Ruraux enferment leurs prisonniers, une grille métallique attachée au sol empêchant toute évasion du prisonnier qui se trouve dans une position inconfortable, surtout lorsqu'il pleut.

• 4. SALLE COMMUNE •

C'est la salle que les voyageurs fréquentent le plus souvent, ils peuvent s'y détendre et goûter aux nourritures et aux boissons de l'auberge. C'est là, également, que l'on a le plus de chance de rencontrer l'aubergiste, surveillant le travail des serveurs ou s'occupant des tables.

• 5. ECURIES ET HANGAR •

Les garçons d'écurie employés par l'aubergiste oeuvrent ici et y abritent les chevaux. Par mauvais temps, et pendant l'hiver, les diligences sont abritées dans les hangars. En d'autre temps, elles stationnent dans la cour.

• 6. FORGE •

L'antre du Forgeron / Maréchal-Ferrant qui, dans les plus petits établissement, remplit souvent d'autres fonctions parallèlement.

• 7. ENTREPOT •

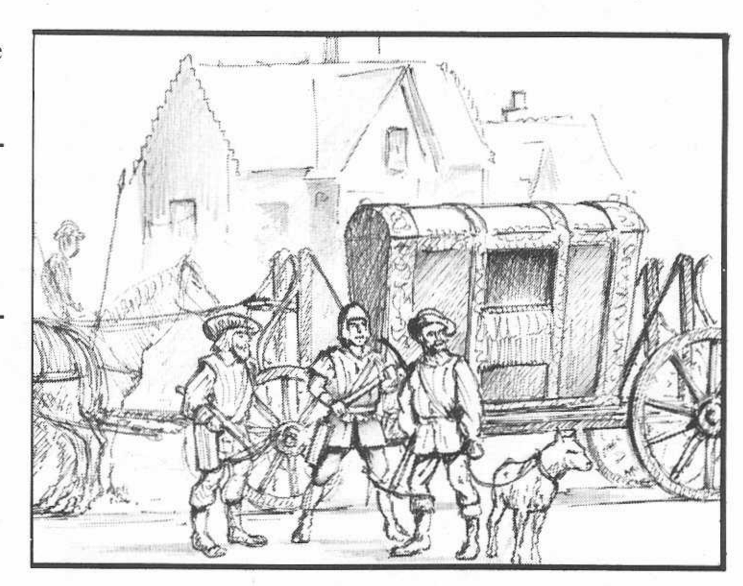
Les marchandises transportées par les compagnies peuvent être placées ici pendant la nuit. Il est d'usage courant d'y déposer aussi les bagages des passagers mais certains propriétaires refusent parfois de prendre la responsabilité des vols qui pourraient avoir lieu durant la nuit. Il est au moins aussi sûr de laisser les bagages avec la diligence et beaucoup plus sage de garder toujours les objets de valeur avec soi.

• 8. BRASSERIE •

Il est assez courant de voir chaque auberge-relais brasser sa propre bière. C'est un usage apprécié par les voyageurs qui peuvent ainsi goûter des bières différentes à chaque halte.

• 9. DORTOIR •

C'est une grande chambre pouvant accueillir jusqu'à 20 personnes dans des lits et plus, à même le sol.



Les dortoirs sont généralement propres et en bon état, mais ils sont aussi souvent bruyants, tout particulièrement si les dormeurs ronflent, ou ont trop apprécié la bière locale.
Les dortoirs sont fréquemment utilisés par les voyageurs les plus pauvres car il n'en coûte que 3 Pistoles pour un lit et 2 Pistoles pour la nuit sur le sol.

• 10. CHAMBRES •

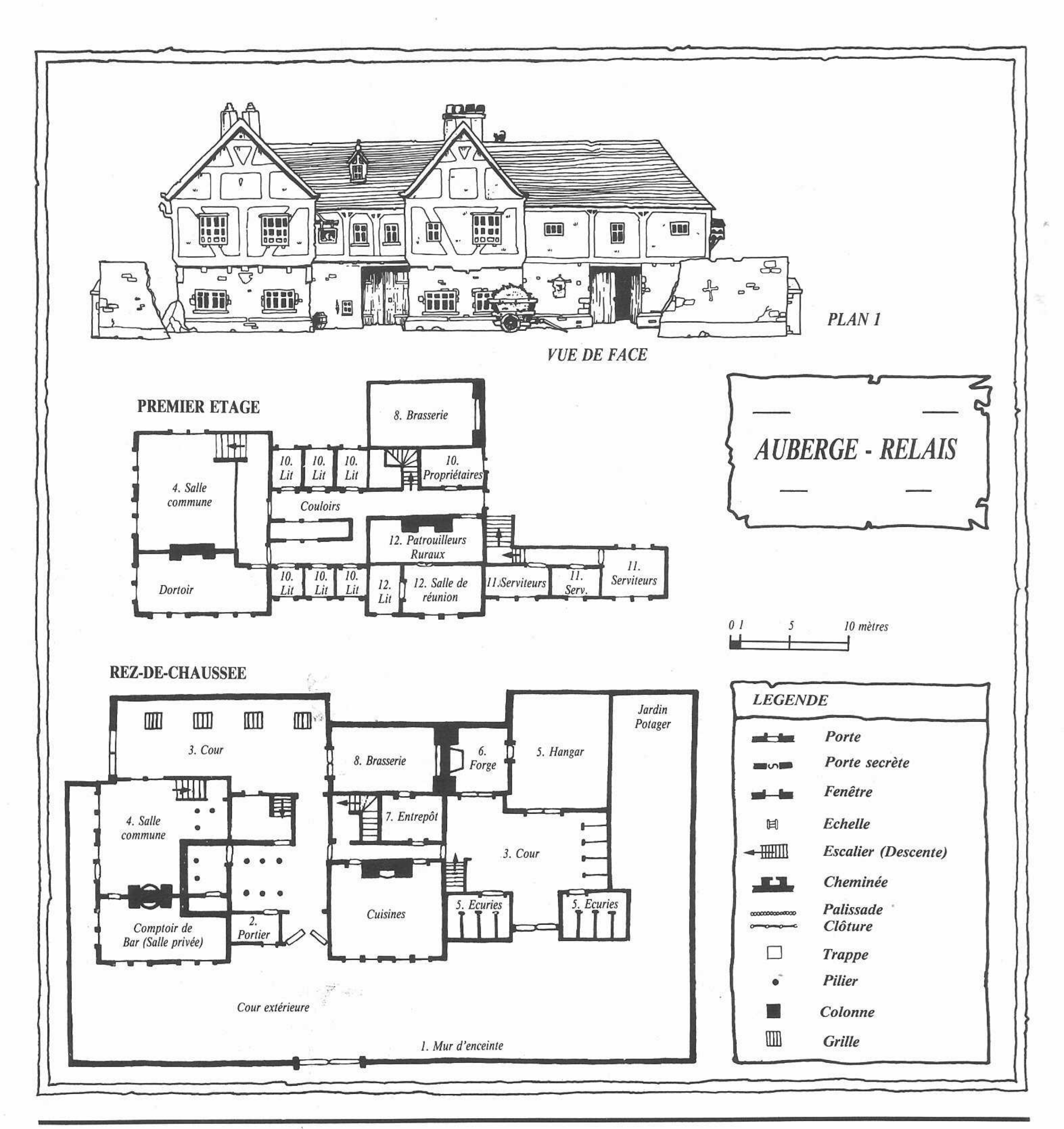
Mieux équipées que les dortoirs, ces chambres offrent intimité et confort. Chaque chambre accueille deux personnes confortablement, mais quatre personnes peuvent s'en accommoder en partageant les lits. Le coût moyen en est de 30 Pistoles par nuit.

• 12. QUARTIERS DES SERVITEURS •

Les serviteurs de l'auberge y dorment. Souvent, les cochers de passage y sont logés mais certaines auberges leur réservent des lits dans le dortoir lorsqu'il n'y a pas trop d'affluence.

• 12 PATROUILLEURS RURAUX •

Beaucoup d'auberges relais réservent une ou deux chambres aux Patrouilleurs Ruraux. Il s'agit souvent d'un arrangement ; les Patrouilleurs bénéficient d'un lit pour la nuit, et d'un endroit ou accomplir leurs tâches administratives et les aubergistes y gagnent la protection de leur présence.



• PEAGES •

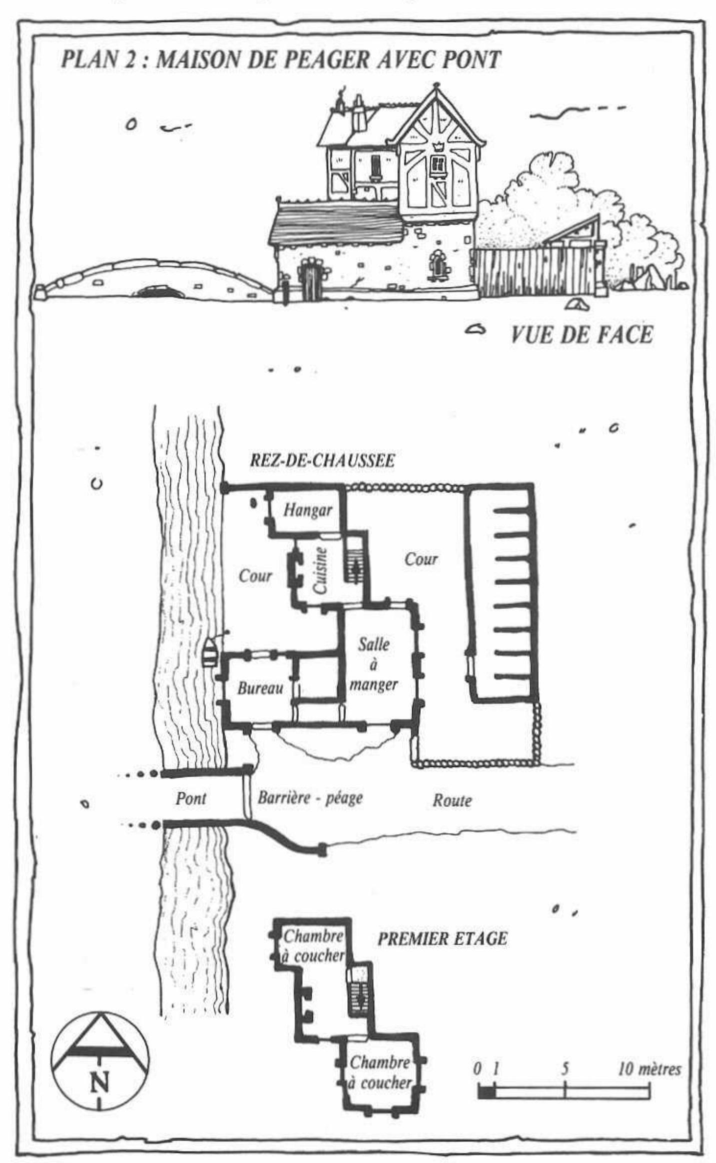
Des péages existent le long des routes principales. Souvent ils dépendent d'un seigneur local et parfois d'une ville ou d'une entreprise de marchands. En moyenne, il y a des péages tous les 30 à 60 km de route et ils sont généralement placés dans des endroits tels qu'il est difficile aux voyageurs de les éviter : ponts, dans une zone marécageuse, montagneuse, accidentée ou des défilés.
Lorsque aucune barrière naturelle n'est présente, il arrive que des murs aient été bâtis, ou des empilements de rochers, de façon à décourager les diligences et chariots d'éviter le passage du péage.

La taxe est généralement d'une Couronne par jambe mais cela varie de régions en régions. Certains seigneurs sont plus avares que d'autres et tentent de soutirer le plus possible aux voyageurs. Sur les routes les plus fréquentées, il arrive que la taxe soit abaissée pour encourager un trafic encore plus important.

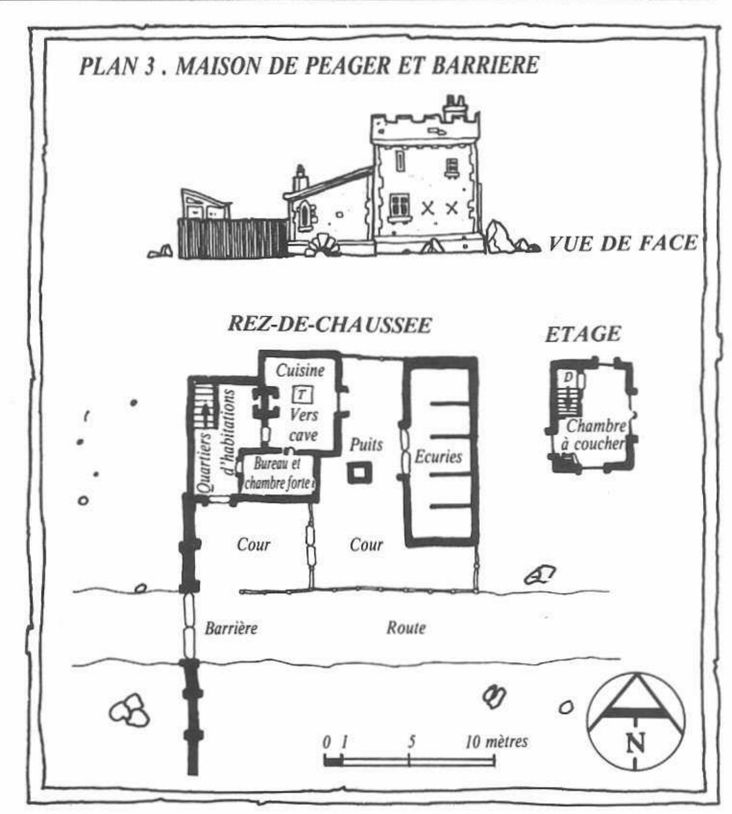
• MAISONS DE PEAGERS •

Les Péagers sont installés dans des maisons solidement bâties, conçues pour protéger leurs habitants des attaques extérieures. Souvent, la maison est occupée par une famille de péagers qui engagent parfois quelques serviteurs. Dans les régions dangereuses les péagers sont plus nombreux et disposent d'armes et d'armures à portée de la main pour faire face aux attaques de Brigands et éventuellement d'usagers irascibles. Tout comme les Relais, les Péages sont fréquemment visités par les Patrouilleurs Ruraux qui s'y arrêtent et y retiennent temporairement des prisonniers.

PLAN 2 : MAISON DE PEAGER AVEC PONT



PLAN 3 . MAISON DE PEAGER ET BARRIERE



• FLEUVES ET CANAUX •

Dans l'Empire, en particulier, le voyage par voies navigables est très courant. De très nombreux bateaux et vaisseaux sillonnent les cours d'eau et, comme sur les routes, les taxes sont exigées pour le passage.

Sur les cours d'eau les plus étroits, les taxes sont collectées aux endroits où les bateaux peuvent faire halte le plus facilement. Les ponts mobiles et les écluses sont particulièrement propices à l'installation de péages fluviaux. Lorsque le cours d'eau est très large, un château fort situé dans un endroit stratégique est très efficace pour convaincre les bateaux de faire halte pour régler les taxes (plus convaincant encore si une catapulte ou une bombarde est visible).

Dans ce cas, les taxes tendent à être relativement élevées, ce qui fait que l'entretien du château est une affaire rentable. Une solution plus économique consiste à placer un barrage flottant pouvant être tiré ou soulevé pour autoriser le passage des bateaux qui ont acquitté leurs taxes.

La fréquence des «péages» le long des cours d'eau varie ainsi que celle des écluses mais, généralement, on en trouve tous les 30 à 50 kilomètres. Lorsque le cours d'eau traverse les terres de différents propriétaires, on peut s'attendre à ce que des taxes soient perçues à quelques kilomètres de distance seulement. Ce comportement n'est pas admis par les autorités impériales et il arrive souvent qu'un accord soit pris à ce sujet et que des fonctionnaires impériaux se chargent de le faire appliquer.
Le tarif des taxes appliquées aux voies fluviales varie entre 1 et 4 CO pour une péniche et 6 - 12 CO pour un grand vaisseau de mer. Comme tous les péages, ces sommes peuvent varier de façon extrême suivant les différentes régions du Vieux Monde.

• ECLUSES ET MAISONS D'ECLUSIERS •

Les écluses, le plus souvent, occupent un éclusier qui se charge de manœuvrer l'écluse et de collecter la taxe de passage. Ce droit de passage s'élève à une ou deux Couronnes, mais certains éclusiers avares sont connus pour tenter d'escroquer plus d'argent de leurs client.

Les vannes de l'écluse ne peuvent être manœuvrées qu'au moyen de clés que détient l'éclusier. Une fois déverrouillées un système de treuils permet de manœuvrer les vannes qui équilibrent le niveau de l'eau.

Les maisons d'éclusiers abritent leurs familles mais, dans les régions dangereuses, ou dans les endroits lourdement taxés, des gardes armés résident sur place pour protéger les intérêts de leurs seigneurs.

PLAN 4 : ECLUSE ET MAISON D'ECLUSIER

VUE DE FACE

Chambre à coucher

Chambre à coucher

REZ-DE-CHAUSSEE

Cour

Salle à manger

Cuisine

Hangar

Bureau

Chambre forte

Cour

Barrières d'écluse

Cours d'eau

0 1 5 10 mètres

N

LEGENDE

Porte

Porte secrète

Fenêtre

Echelle

Escalier (Descente)

Cheminée

Palissade

Clôture

Trappe

Pilier

Colonne

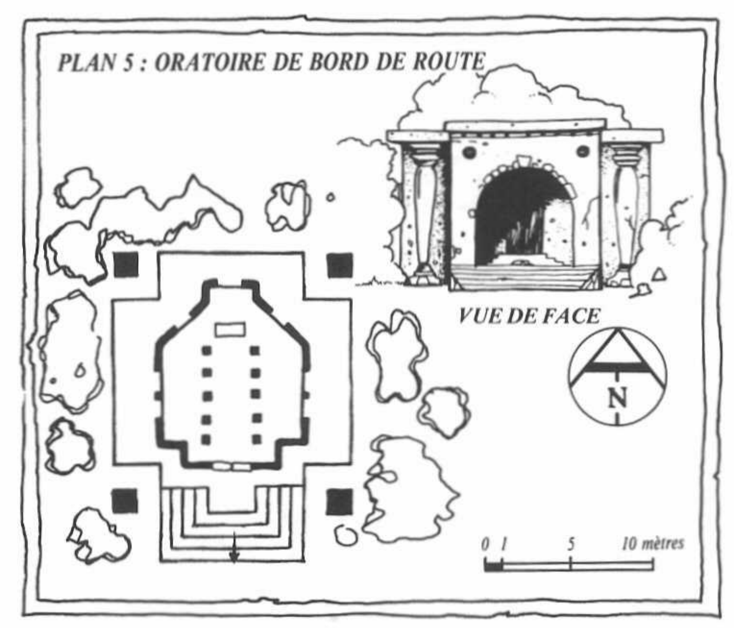
Grille

• ORATOIRES AU BORD DES ROUTES •

Les oratoires sont une vision commune au bord des routes et des cours d'eau du Vieux Monde. Ils sont généralement construits et entretenus par les habitants d'une agglomération proche mais leur entretien peut aussi dépendre des dons des voyageurs.
Les oratoires peuvent être dédiés à diverses divinités. Dans les régions sauvages ce sera souvent Taal qui les inspirera, ou le culte conjoint de Taal et de Rhya. Dans d'autres lieux ce pourra être une ou plusieurs divinités du panthéon local, ou une divinité nationale comme Sigmar Heldenhammer.

Des détails sur les oratoires figurent dans la Section **Religions et Croyances.** Les détails de construction varient considérablement d'un culte à l'autre mais le plan fourni ici peut convenir pour bon nombre d'oratoires au bord des routes.

L'oratoire repose sur une plate-forme de pierre d'environ 90 cm de haut. Aux quatres coins se dresse une colonne ou une statue, et l'oratoire, lui même, est bâti en pierre avec un toit de pierre, d'ardoises ou de chaume. L'espace, à l'intérieur, est restreint et vide à l'exception des piliers qui soutiennent le toit, d'un petit autel et d'une éventuelle statue de la divinité. Les oratoires servent de lieux de prières, d'offrandes et aussi d'abris pour les voyageurs surpris par le mauvais temps. Dans certains oratoires, il est prévu que l'on puisse faire des offrandes, sous forme de pièces de monnaie que l'on glisse dans de petites ouvertures aménagées dans l'autel ou dans le sol. Périodiquement, ceux qui sont chargés de l'entretien de l'oratoire viennent récupérer ces dons. Généralement, les offrandes ne peuvent être ramassées qu'en manipulant quelques panneaux secrets, quelque part dans la bâtisse.



Quiconque se laisserait aller à piller les offrandes d'un oratoire pourrait encourir la *Colère* de la Divinité Concernée.

• TEMPLES DE VOYAGEURS •

Les Temples de Voyageurs installés dans le Vieux Monde offrent un service supplémentaire comparable à celui des Auberges-Relais. Les temples sont bâtis le long des routes et des cours d'eau navigables ; ils combinent les rôles de temples et d'auberges. Ils peuvent fournir l'abri et la nourriture aux voyageurs mais ce sont aussi des temples à part entière, où les passants peuvent prier et rechercher le secours de la religion.

Ils ne réclament aucun paiement pour leurs services mais s'attendent à recevoir des offrandes, suivant les moyens des visiteurs, en échange de l'hospitalité qu'ils prodiguent.

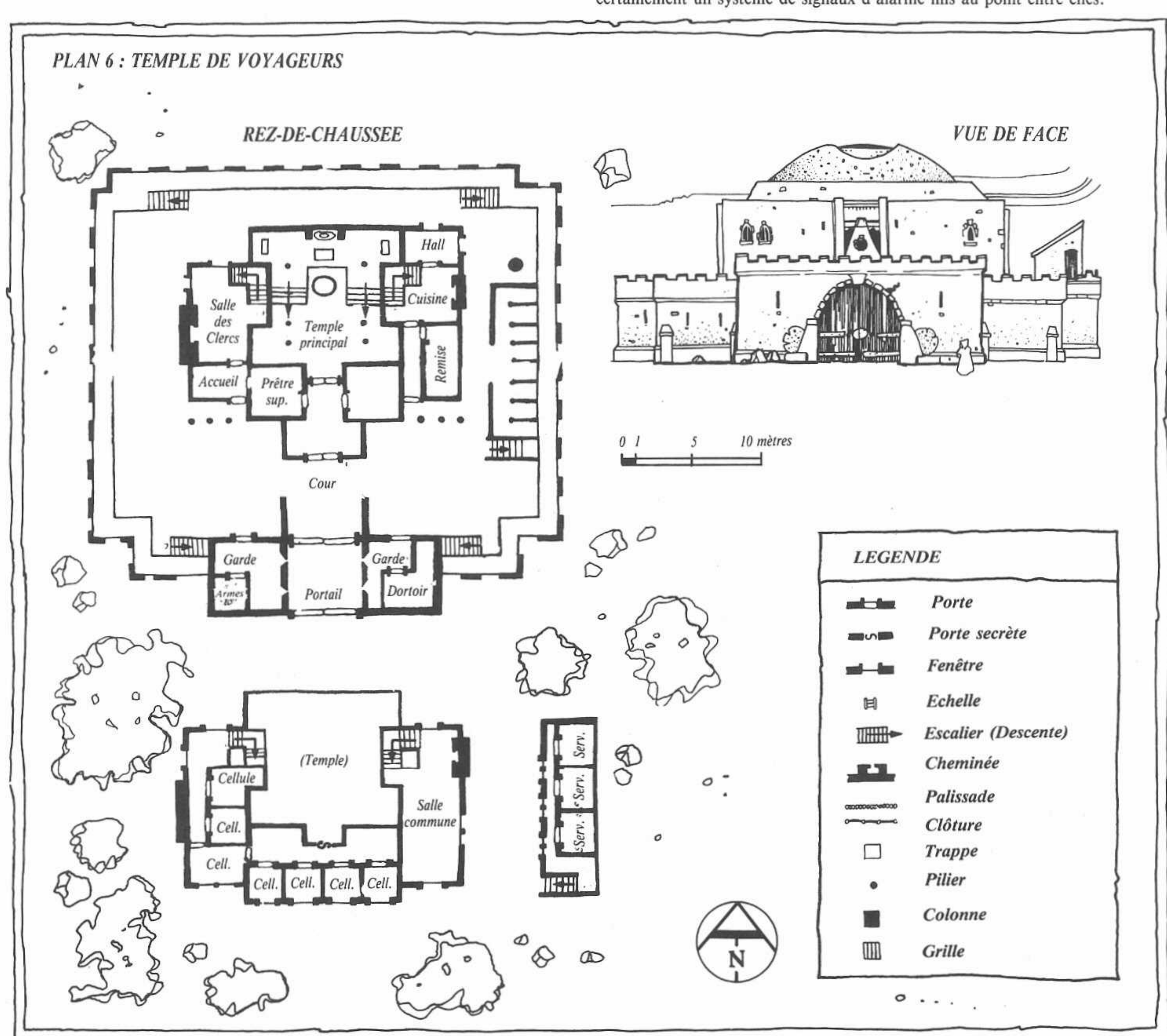
Généralement, les temples de voyageurs ont la forme d'un immeuble à deux étages, entouré de murs solides. Le portail est assez grand pour livrer le passage à une diligence ou à une carriole et ils comportent des écuries à l'intérieur des murs. Le rez-de-chaussée est occupé par le temple et les cuisines ; les installations destinées aux prêtres et aux voyageurs se trouvent à l'étage. Les serviteurs sont généralement logés au-dessus des écuries. Deux ou trois prêtres sont responsables de la tenue du temple qui dispose généralement d'une demi-douzaine de gardes armés. La période de service au temple est une forme de pénitence pratiquée par certaines religions.

• FERMES •

La plupart des fermes de l'Empire occupent un endroit solitaire en dehors des grandes voies de passage du pays. Elles sont la propriété d'une famille qui y travaille avec, éventuellement, quelques serviteurs. Toutefois, dans certaines régions frontalières, elles sont parfois occupées par des petites communautés d'individus.

Les conditions de vie y sont assez austères ; les aînés de la famille y ont leurs chambres mais les domestiques se contentent généralement de dormir dans les granges ou les écuries.
Les fermes sont partiellement fortifiées, avec des murs faits de rondins de bois, ou des palissades au sommet de monticules de terre. Les plus sophistiquées sont des bâtiments de pierre avec des murs de pierres sèches pouvant atteindre 4 m de haut. Dans certains endroits on peut remarquer d'autres formes de protection ; des fossés, par exemple.

Dans l'enceinte des murs on trouvera une ou plusieurs zones ; celles des quartiers d'habitation, des granges ou autres dépendances. Toutes les portes et fenêtres s'ouvrent sur la cour. Il y a presque toujours des chemins d'accès qui longent les murs et une plate-forme sur les toits des bâtiments. Pratiquement toutes les fermes ajoutent à cela une quelconque tour de guet. Elle fournit une position avantageuse aux archers et un endroit d'où guetter l'approche d'un ennemi. Ainsi bêtes et gens peuvent s'abriter à temps dans l'enceinte. Lorsqu'il y a une autre ferme à portée de vue, il y aura certainement un système de signaux d'alarme mis au point entre elles.



La ferme que nous présentons ici est assez sophistiquée. C'est celle de la famille Meyer, bâtie il y a 13 ans sur une colline qui domine le village minier de Weisbruck. L'enceinte entoure tous les bâtiments, deux cours et quelques enclos hautement clôturés. En plus de la tour, un bâtiment aux murs renforcés surplombe le portail de l'entrée principale. Les murs des bâtiments sont reliés par une barricade de bois de 4 m de haut et toutes les entrées donnent sur les deux cours ; tous les toits sont accessibles aux archers.

La famille Meyer vit dans un confort modéré. Il y a des chambres pour le maître Matthias et sa femme Erika ainsi que pour leurs filles. Les fils, ainsi que les serviteurs, dorment dans la pièce principale et dans la cuisine aux plafonds très hauts. Le maréchal-ferrant et sa famille vivent dans le bâtiment de la forge qui jouxte les écuries.
En tout, trente trois personnes vivent là, élevant des moutons et du bétail qui est, périodiquement, conduit à l'abattoir situé à une quinzaine de kilomètres, à Weisbruck.
En plus de Matthias, Erika et de leurs quatre enfants, il y a Gand, le maréchal-fe rant et ses deux enfants ; douze travailleurs employés aux champs qui sont capables de prendre les armes et quatre employés de maison et leurs parents.
Depuis treize ans qu'il est installé, Matthias n'a pas eu d'ennuis mais il sait que les collines cachent divers dangers aussi est-il toujours sur ses gardes. Pas au point tout de même, de refuser l'hospitalité et l'abri à des voyageurs de passage.

• VILLAGE TYPIQUE DU REIKLAND •

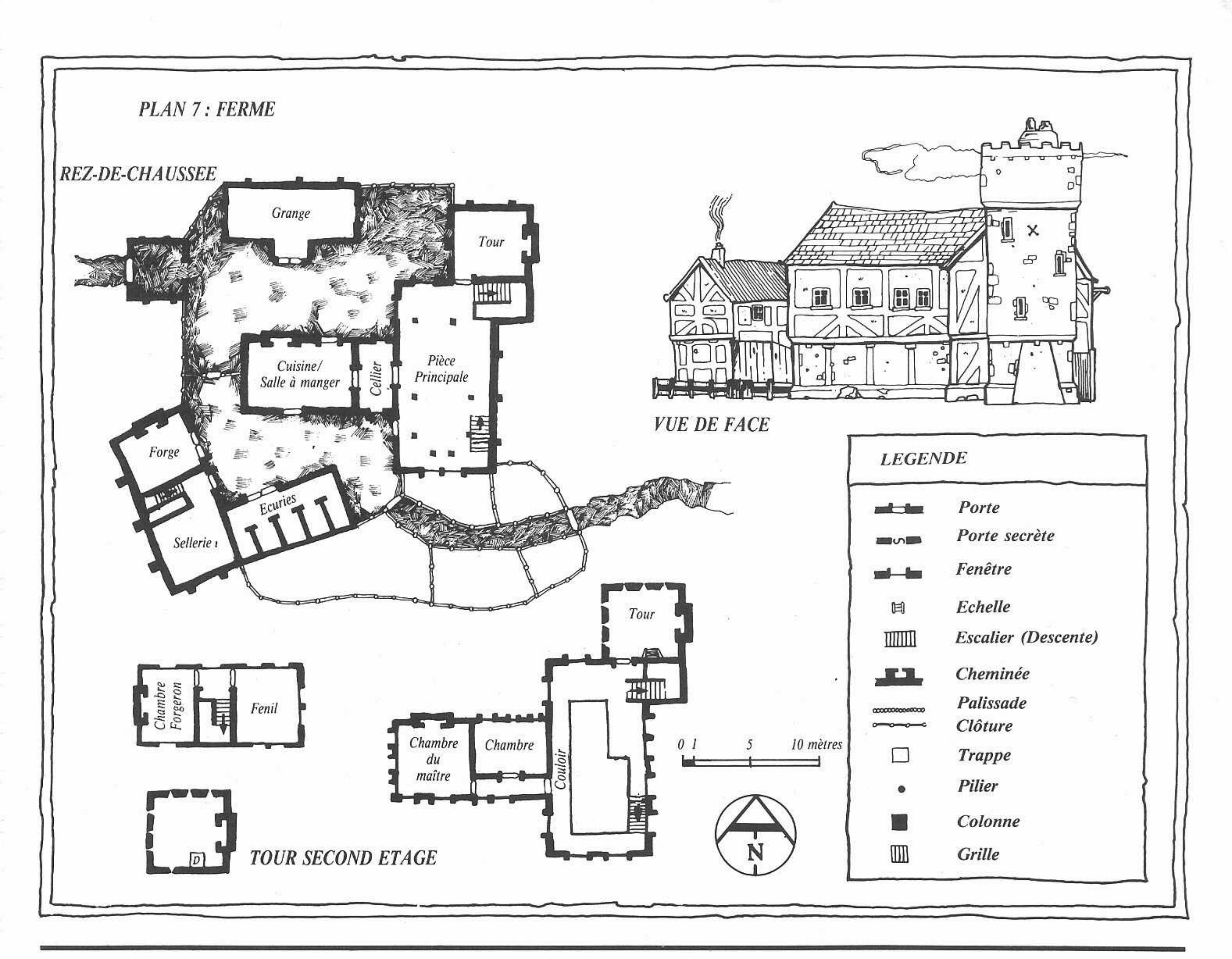
La carte ci-jointe montre l'organisation typique d'un village de la province du Reikland.
Pour les besoins de la description, nous l'avons situés sur un affluent du Reik, près de la ville de Grünburg, à cent dix kilomètres environ de Altdorf. Toutefois, il n'est pas positionné sur la carte générale de l'Empire, vous pouvez donc le placer en n'importe quel endroit qui vous convienne. En tous cas, il pourra vous servir de guide dans la création de vos propres villages.

• SITES DE VILLAGES •

Toutes les agglomérations de ce type nécessitent une quelconque forme d'approvisionnement en eau fraîche ; notre exemple se situe sur le Frisch, un affluent mineur du Reik. D'autres villages pourront se situer sur les rives d'un lac, ou dépendre de sources souterraines via un certain nombre de puits.

• FORTIFICATIONS •

Une grande partie de l'Empire est couverte par des forêts inapprivoisées, habitées par toutes sortes de créatures sauvages ou hostiles, depuis les ours énormes, jusqu'aux Gobelins et mêmes aux Hommes-Bêtes du Chaos. C'est pourquoi les villages s'abritent derrière des installations défensives, murailles ou fossés.
Les protections sont à base de murs de pierres sèches, de palissades de bois ou de barrières d'épieux, peut-être insuffisants pour décourager un assaut organisé, mais susceptibles de retarder un raid de brigands ou le maraudage des animaux sauvages.



• HABITANTS •

La population d'un village peut-être définie par le MJ ou déterminée aléatoirement (10D10) suivant les conseils figurant au chapitre *Modèles de Sites d'Habitat dans le Vieux Monde.* Notre village, Kleindorf, compte 74 villageois : 31 femmes adultes, 27 hommes et 16 enfants.
Il n'y a pas véritablement d'administration ni de gouvernement. Le village dépend du Conseil de la ville voisine, Grünburg, où se trouvent également les marchés qui permettent la vente des produits du village. En cas de besoin, des meetings peuvent être organisés dans le temple (lequel est, pour les besoins de notre exemple, dédié à Sigmar Heldenhammer-cf **Religions et Croyances**) ou dans l'auberge "La Charrette à Foin". l'assemblée est alors présidée par un des plus riches et des plus anciens villageois. Il s'agit généralement de Herr Braun (le meunier du village) ou de Fraü Weißkopf (prêtresse du Temple).

• LA GARDE •

Il n'y a pas de milice formellement organisée, mais les villageois peuvent être réquisitionnés pour servir dans la milice de Grünburg, en remplacement d'une quelconque obligation financière. S'agissant de la défense de Kleindorf, lui-même, toutes les familles sont appelées à fournir, à leur tour, un garde qui se poste à l'une des deux portes du village, situées sur la seule véritable route.

• CONSTRUCTIONS •

En plus de l'auberge pleine de recoins et du temple -quelque peu décrépi- le village accueille un moulin à grain -animé par une roue à eau cliquetante- trois grandes fermes et les échoppes de plusieurs artisans. Il y a même un herboriste et un pêcheur.
La plupart des bâtiments sont construits dans le style typique du Reikland : maisons à colombages, toits de chaume et dépendances en bois adossées aux bâtiments.

L'auberge se trouve sur l'un des prés communaux, juste à côté du pont étroit qui enjambe le Frisch. La disposition est similaire à celle de l'auberge-relais décrite précédemment mais elle n'est ni aussi bien entretenue, ni aussi bien équipée. Les écuries peuvent accueillir une demi-douzaine de chevaux et il y a des installations prévues pour les quelques voyageurs qui passent par ici. Les prix sont inférieurs à la moyenne (voir le *Guide du Consommateur*) mais le service est en rapport avec les prix. L'ale est brassée dans l'établissement et la nourriture est généralement préparée sur place, à partir de produits locaux. Le personnel de l'auberge se compose de Herr Obers, sa femme, ses deux filles et d'un vieux domestique.

Autour du pré communal, avec ses charmantes mares, on découvre les échoppes de divers artisans. Il y a un forgeron-métallier, un charpentier-menuisier, un tanneur et un fourreur.

Les trois grandes fermes abritent les trois familles les plus grandes et les plus respectées du village : les Bruckner, les Hildebrandt et les Düber. Chacune des familles possède son assortiment d'animaux d'élevage, y compris quelques têtes de bétail, peut-être une demi douzaine de moutons, deux ou trois chèvres, et environ une douzaine de volailles. La famille Hildebrandt a même quatre chevaux. De plus, chaque famille a la responsabilité de la culture de plusieurs champs de céréales situés de part et d'autre des murs du village.

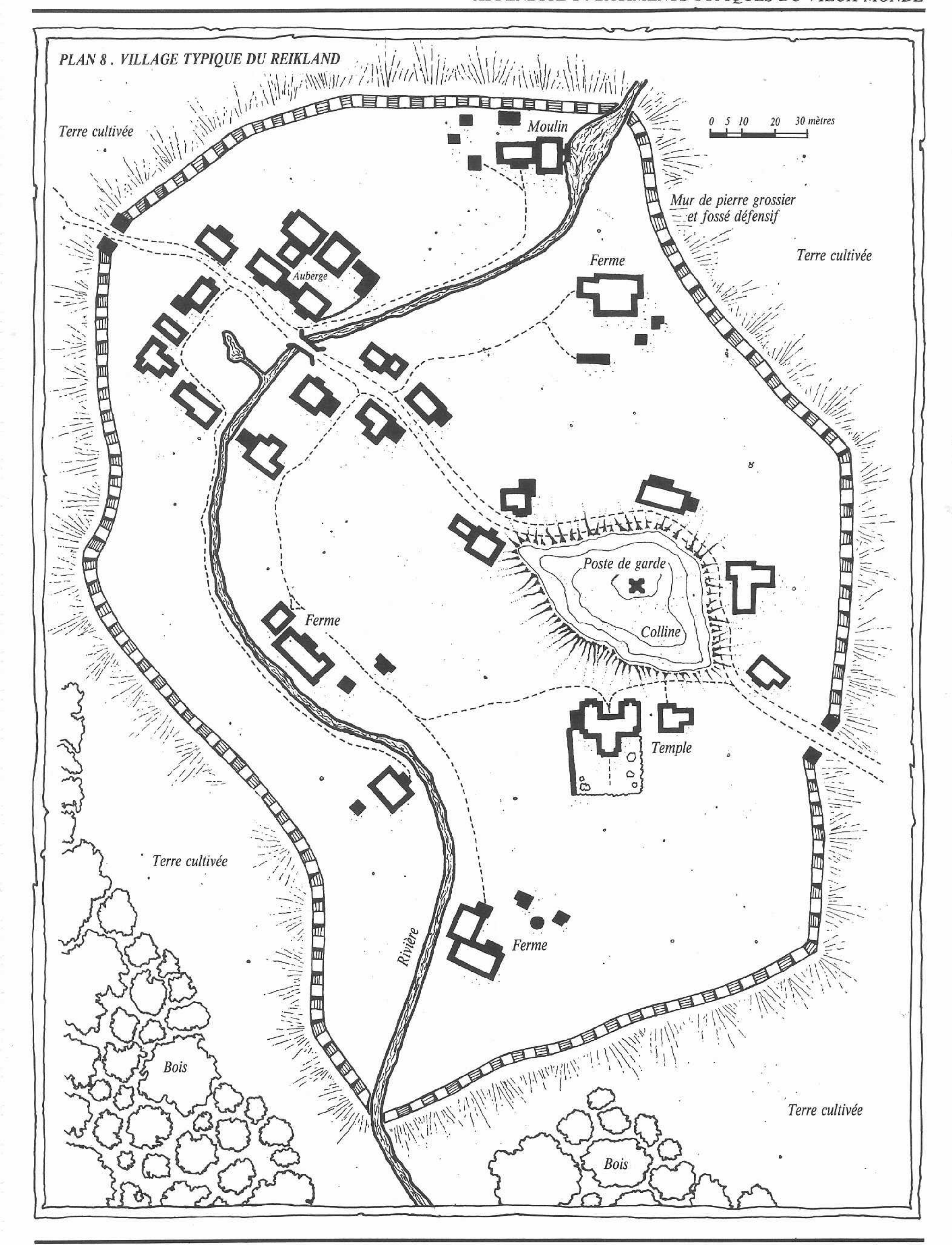
Herr Braun est le meunier du village ; c'est lui qui supervise la mouture du grain que produisent les récoltes du village et des fermes avoisinantes. Grassouillet et jovial, il est très respecté de ses concitoyens et voue un intérêt tout particulier aux affaires de tout le voisinage.

Le seul autre bâtiment important de Kleindorf est le temple dédié à Sigmar Heldenhammer.

La prêtresse en est Frau Weißkopf une femme âgée qui est assistée par deux jeunes garçons. Ceux-ci considèrent l'enseignement qu'elle leur prodigue comme de véritables billets d'entrée vers des activités beaucoup plus passionnantes qu'ils comptent aller rechercher dans une grande cité.
Un petit poste de guet est installé au sommet de la seule élévation de terrain signifiante du village. La garde n'y est assurée que lorsque la rumeur de dangers potentiels la justifie.

Le reste de la population est constitué de pêcheurs, de petits propriétaires et de quelques Forestiers du genre bûcherons, chasseurs, trappeurs, etc.




PLAN 8 . VILLAGE TYPIQUE DU REIKLAND
Terre cultivée
Moulin
0 5 10 20 30 mètres
Mur de pierre grossier
et fossé défensif
Terre cultivée
Ferme
Auberge
Poste de garde
Colline
Ferme
Temple
Terre cultivée
Rivière
Ferme
Bois
Terre cultivée
Bois

• TABLES ET LISTES •

• RECAPITULATIF DE LA CREATION D'UN PERSONNAGE •

1 Décider de sa race, son sexe et son patronyme
2 Noter les langues parlées et toute Aptitude Raciale
3 Déterminer le Profil Initial
4 Calculer son âge
5 Prendre note de son Alignement
6 Déterminer ses Points de Destin
7 Choisir sa Vocation d'origine
8 Déterminer ses Compétences Initiales
9 Tirer au sort sa précédente Carrière
10 Recopier ses Dotations et ses Compétences Supplémentaires ainsi que son Plan de Carrière.
11 Prendre une Promotion Automatique

RACE DES PERSONNAGES

	HUMAIN	ELFE	NAIN	HALFELING
M	D3+2	D3+2	D2+2	D2+2
CC	2D10+20	2D10+30	2D10+30	2D10+10
CT	2D10+20	2D10+20	2D10+10	2D10+20
F	D3+1	D3+1	D3+1	D3
E	D3+1	D3+1	D3+2	D3
B	D3+4	D3+3	D3+5	D3+3
I	2D10+20	2D10+50	2D10+10	2D10+40
A	1	1	1	1
Dex	2D10+20	2D10+30	2D10+10	2D10+30
Cd	2D10+20	2D10+30	2D10+40	2D10+10
Int	2D10+20	2D10+40	2D10+20	2D10+20
Cl	2D10+20	2D10+40	2D10+40	2D10+10
FM	2D10+20	2D10+30	2D10+40	2D10+30
Soc	2D10+20	2D10+30	2D10+10	2D10+30

• COMPETENCES •

Age	Humain	Elfe	Nain	Halfeling
16-20	-	-	-	-
21-30	+1	-	-	-
31-40	+2	-	-	+1
41-50	+1	+1	+1	+1
51-60	-	+1	+1	+1
61-70	-1	+1	+1	+1
71-80	-2	+1	+2	-
81-90		+1	+2	-
91-100		+2	+2	-
101-110		+2	+1	-1
111-120		+2	+1	-1
121-130		+2	+1	-2
131-140		+2	-	-2
141-150		+3	-	
151-160		+3	-	
161-170		+3	-	
171-180		+3	-1	
181-190		+3	-1	
191-200		+2	-2	
201-210		+1		
211-220		-		

• INDEX DES COMPETENCES •

1 Acrobatie
2 Acrobatie équestre
3 Acuité auditive
4 Acuité visuelle
5 Adresse au tir
6 Alphabétisation
7 Ambidextrie
8 Armes de spécialisation
9 Art
10 Astronomie
11 Bagarre
12 Baratin
13 Bouffonneries
14 Calcul mental
15 Camouflage rural
16 Camouflage urbain
17 Canotage
18 Cartographie
19 Chance
20 Chant
21 Charisme
22 Chasse
23 Chimie
24 Chiromancie
25 Chirurgie
26 Comédie
27 Commerce
28 Conduite d'attelages
29 Confection
30 Connaissance des démons
31 Connaissance des parchemins
32 Connaissance des plantes
33 Connaissance des runes
34 Conscience de la Magie
35 Construction navale
36 Contortionnisme
37 Corruption
38 Coups assommants
39 Coups précis
40 Coups puissants
41 Course à pied
42 Crochetage des serrures
43 Cryptographie
44 Cuisine
45 Danse
46 Déguisement
47 Déplacement silencieux (rural)
48 Déplacement silencieux (urbain)
49 Désarmement
50 Détection des alarmes magiques
51 Détournement de fonds
52 Divination
53 Dressage
54 Eloquence
55 Emprise sur les animaux
56 Equitation
57 Escalade
58 Escamotage
59 Esquive
60 Etiquette
61 Evaluation
62 Evasion
63 Exploitation minière
64 Fabrication d'objets magiques
65 Fabrication de drogues
66 Fabrication de parchemins
67 Fabrication de potions
68 Fermentation
69 Filature
70 Force accrue
71 Fuite
72 Héraldique
73 Histoire
74 Humour
75 Hypnotisme
76 Identification des mort-vivants
77 Identification des objets magiques
78 Identification des plantes
79 Imitation
80 Immunité aux maladies
81 Immunité aux poisons
82 Incantations
83 Jeu
84 Joaillerie
85 Jonglerie
86 Langage secret
87 Langue étrangère
88 Langue hermétique
89 Lecture sur les lèvres
90 Législations
91 Linguistique
92 Lutte
93 Maîtrise des runes
94 Manœuvres nautiques
95 Méditation
96 Mendicité
97 Métallurgie
98 Musculation
99 Musique
100 Narration
101 Natation
102 Numismatique
103 Orientation
104 Pantomime
105 Pathologie
106 Pêche
107 Pictographie
108 Piégeage
109 Pistage
110 Pitreries
111 Potamologie
112 Préparation de poisons
113 Pyrophilie
114 Radiesthésie
115 Reconnaissance des pièges
116 Réflexes éclairs
117 Résistance à l'alcool
118 Résistance accrue
119 Séduction
120 Sens de la Magie
121 Sens de la répartie
122 Sixième sens
123 Soins des animaux
124 Technologie
125 Théologie
126 Torture
127 Travail de la pierre
128 Travail du bois
129 Travail du métal
130 Traumatologie
131 Ventriloquie
132 Violence forcenée
133 Vision nocturne
134 Vol à la tire

• DETERMINATION ALEATOIRE DES COMPETENCES •

1 D12 Premier dé	1 D12 - Deuxième dé											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
3	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
4	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
5	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
6	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
7	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
8	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
9	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
10	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
11	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
12	133	134	Refaire le tirage									

Le nombre généré par les deux tirages de dé indique le numéro de la Compétence, dans la liste alphabétique. Lorsque vous créez un PNJ vous êtes libre de retirer ou d'ignorer le résultat quand il y a deux fois la même Compétence ou que cela ne convient pas. La génération aléatoire est uniquement réservée aux PNJ - jamais pour les Personnages-Joueurs.

• TABLE DES COMPETENCES INITIALES DES GUERRIERS •

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-05	01-05	01-05	Acuité auditive
06-10	06-10	06-10	06-10	Acuité visuelle
11-20	11-20	11-20	11-20	Alphabétisation
21-25	21-25	21-25	21-25	Ambidextrie
26-30	26-30	-	26-30	Chance
31-35	31-40	26-30	31-35	Chant
36-40	41-45	31-35	36-40	Conduite d'attelage
41-45	46-50	36-40	41-45	Course à pied
46-50	51-55	41-45	46-50	Danse
-	56-60	-	51-55	Déplacement silencieux (rural)
-	-		56-60	Déplacement silencieux (urbain)
51-55	61-65	46-50	61-65	Désarmement
56-65	66-70	-	-	Equitation
66-70	71-75	51-55	66-70	Escalade
71-75	76-80	56-60	71-75	Esquive
76-80	-	61-70	76-80	Force accrue
81-85	81-85	71-75	81-85	Réflexes éclairs
86-90	86-90	76-90	86-90	Résistance accrue
91-95	91-95	91-95	91-95	Sixième sens
96-00	96-00	96-00	96-00	Vision nocturne



• TABLE DES COMPETENCES INITIALES DES FORESTIERS •

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-05	01-05	01-05	Acuité auditive
06-10	-	06-10	06-10	Acuité visuelle
11-15	06-10	11-15	11-15	Alphabétisation
16-20	11-15	16-20	16-20	Ambidextrie
21-25	16-20	21-25	21-25	Astronomie
26-30	21-25	-	26-30	Chance
31-35	26-35	26-30	31-35	Chant
36-45	36-40	31-40	36-45	Conduite d'attelage
46-50	41-50	41-45	46-50	Course à pied
51-55	51-55	46-50	51-55	Danse
-	56-60	-	56-60	Déplacement silencieux (rural)
56-60	61-65	-	-	Equitation
61-65	66-70	51-55	61-65	Escalade
66-70	-	56-65	66-70	Force accrue
71-75	71-75	66-70	71-75	Orientation
76-80	76-80	-	76-80	Préparation de poisons (végétaux)
81-85	81-85	71-75	81-85	Réflexes éclairs
86-90	86-90	76-90	86-90	Résistance accrue
91-95	91-95	91-95	91-95	Sixième sens
96-00	96-00	96-00	96-00	Vision nocturne

• TABLE DES COMPETENCES INITIALES DES FILOUS •

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-05	01-05	01-05	Acuité auditive
06-10	06-10	06-10	06-10	Acuité visuelle
11-15	11-15	11-15	11-15	Ambidextrie
16-20	16-20	16-20	16-20	Bagarre
21-25	21-25	21-25	21-25	Baratin
26-30	26-30	26-30	26-30	Chance
31-35	31-35	31-35	31-35	Chant
36-40	36-40	36-40	36-40	Corruption
41-45	41-45	-	-	Course à pied
46-50	46-50	41-45	41-45	Danse
51-55	51-55	-	46-50	Déplacement silencieux (rural)
56-60	56-60	-	51-55	Déplacement silencieux (urbain)
61-65	61-65	-	-	Equitation
66-70	66-70	46-50	56-60	Escalade
71-75	71-75	51-55	61-65	Esquive
76-80	76-80	56-60	66-70	Fuite
-	-	61-70	71-75	Force accrue
81-85	81-85	-	76-80	Réflexes éclairs
86-90	86-90	71-90	81-90	Résistance accrue
91-95	91-95	91-95	91-95	Sixième sens
96-00	96-00	96-00	96-00	Vision nocturne

• TABLE DES COMPETENCES INITIALES DES LETTRES •

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-05	01-05	01-05	Acuité auditive
06-10	06-10	06-10	06-10	Acuité visuelle
11-15	11-15	11-15	11-15	Alphabétisation
16-20	16-20	16-20	16-20	Ambidextrie
21-25	21-25	-	21-25	Astronomie
26-30	26-30	21-25	26-30	Baratin
31-35	31-35	26-30	31-35	Calcul mental
36-40	36-40	31-35	36-40	Chance
-	41-45	-	41-45	Chant
41-45	-	36-40	46-50	Conduite d'attelage
-	46-50	-	-	Course à pied
46-50	51-55	41-45	51-55	Cryptographie
51-55	56-60	46-50	56-60	Danse
-	61-65	-	61-65	Déplacement silencieux (rural)
56-60	-	51-55	66-70	Déplacement silencieux (urbain)
61-65	66-70	-	-	Equitation
-	-	56-60	-	Escalade
66-70	71-75	-	-	Etiquette
71-75	-	61-70	71-75	Force accrue
76-80	76-80	71-75	76-80	Fuite
81-85	81-85	76-80	81-85	Héraldique
86-90	86-90	-	86-90	Réflexes éclairs
91-95	91-95	81-95	91-95	Résistance accrue
96-00	96-00	96-00	96-00	Sixième sens

• LISTE ALPHABETIQUE DES CARRIERES DE BASE •

Agitateur
Apothicaire
Apprenti Alchimiste
Apprenti Artisan
Apprenti Sorcier
Bateleur
Batelier
Brigand
Bûcheron
Chasseur
Chasseur de primes
Cocher
Collecteur d'impôts
Colporteur
Combattant des tunnels
Combattant embarqué
Commerçant
Contrebandier
Courrier
Domestique
Ecuyer
Engingneur
Estudiant
Estudiant en médecine
Garde
Garde du corps
Garde-chasse
Gentilhomme
Geôlier
Gladiateur
Guide-convoyeur
Guide-racoleur
Herboriste
Hors-la-loi
Initié
Joueur professionnel
Magnétiseur
Manouvrier
Matelot
Mendiant
Mercenaire
Ménestrel
Milicien
Muletier
Ovate
Patrouilleur rural
Pâtre
Péager
Pêcheur
Pilleur de tombes
Pilote
Pourfendeur de Trolls
Prédicateur
Prospecteur
Raconteur
Ratier
Scribe
Soldat
Spadassin
Trafiquant de cadavres
Trappeur
Voleur
Voleur de bétail

• GENERATION ALEATOIRE DES PNJ •

Race : Déterminez la Race d'un PNJ en lançant 1D6 :

1-3 Humain
4 Halfeling
5 Elfe
6 Nain

Vocation : Déterminez la Vocation d'origine d'un PNJ en lançant 1D4 :

1 Filou
2 Forestier
3 Guerrier
4 Lettré

Carrière: Tirez aléatoirement le type précis de Carrière sur la Table des Carrières de Base correspondant à la Vocation (même procédure que pour les PJ).

Compétences et Dotations : La procédure est la même que pour un Personnage-Joueur. Les personnages élaborés auront des Dotations plus générales choisies au hasard ou délibérément par le MJ.
Par exemple, les magiciens expérimentés possèdent un certain nombre d'objets magiques. Tirez aléatoirement ces objets dans la table appropriée. Les objets trop encombrants ou inadaptés à la situation sont considérés comme étant "à la maison".

Sortilèges : Déterminez-les au hasard. Considérez 1D4 sorts par Niveau, plus 1D4 sorts de Magie Mineure.

Plan de Carrière : Les PNJ ne bénéficient pas généralement de Promotions dans leur Carrière actuelle, à moins que le MJ ait décidé au départ que tel PNJ se distingue du commun. Ils peuvent néanmoins acquérir des Promotions comme résultat de gain de PE, une fois qu'ils sont rentrés dans le jeu. S'il est prévu qu'ils vivent plus longtemps qu'une simple apparition, ils peuvent même avoir leurs propres feuilles de personnage, comme les PJ.

Carrières Avancées et Vocations Multiples : Une fois que votre PNJ est prêt, tirez les dés pour voir s'il n'a pas eu d'autres Carrières.

01-75 Non
76-90 Une Carrière dans la même Vocation
91-00 Une Carrière dans une autre Vocation (déterminée au hasard).

• TABLE DES CARRIERES DE BASE DES GUERRIERS •

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-10	-	-	Combattant embarqué
-	-	01-10	-	Combattant des tunnels
06-15	11-15	11-15	01-15	Domestique
16-20	16-25	16-20	16-25	Ecuyer
21-25	26-30	21-25	26-45	Garde
26-35	31-40	26-35	46-60	Garde du corps
36-40	41-50	36-40	61-65	Gentilhomme
41-45	-	41-45	-	Gladiateur
46-55	51-55	46-50	66-70	Hors-la-loi
56-65	-	51-55	71-75	Manouvrier
66-70	56-65	-	-	Matelot
71-80	66-75	56-65	-	Mercenaire
81-85	76-80	66-75	76-85	Milicien
-	-	76-85	-	Pourfendeur de trolls
86-95	81-95	86-95	86-00	Soldat
96-00	96-00	96-00	-	Spadassin

• TABLE DES CARRIERES DE BASE DES FORESTIERS •

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-10	-	-	Batelier
06-15	11-20	-	01-15	Bûcheron
16-20	21-30	01-05	16-25	Chasseur
21-25	31-35	06-15	-	Chasseur de primes
26-30	36-40	16-20	26-30	Cocher
-	-	21-35	-	Courrier
31-40	41-50	36-40	31-40	Garde-chasse
41-45	51-55	-	-	Guide-convoyeur
46-50	56-60	41-50	41-50	Muletier
51-60	61-70	-	51-60	Pâtre
61-65	-	51-55	61-65	Patrouilleur rural
66-70	-	56-60	66-70	Péager
71-75	71-80	-	71-75	Pêcheur
76-80	81-90	-	-	Pilote
81-85	-	61-80	-	Prospecteur
86-90	-	81-90	76-90	Ratier
91-00	91-00	91-00	91-00	Trappeur

• TABLE DES CARRIERES DE BASE DES FILOUS •

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-05	-	01-05	Agitateur
06-15	06-20	01-05	06-15	Bateleur
16-25	21-25	06-10	16-20	Brigand
26-30	26-35	11-15	21-30	Colporteur
31-35	36-45	16-25	31-40	Contrebandier
36-40	-	26-35	41-45	Geôlier
41-50	46-50	36-40	46-50	Guide-racoleur
51-55	51-60	41-45	51-55	Joueur professionnel
56-65	-	46-50	56-60	Mendiant
-	61-70	-	-	Ménestrel
66-70	-	51-60	61-65	Pilleur de tombes
71-75	71-80	61-65	66-75	Raconteur
76-80	-	66-75	76-80	Trafiquant de cadavres
81-95	81-95	76-95	81-95	Voleur
96-00	96-00	96-00	96-00	Voleur de bétail

• TABLE DES CARRIERES DE BASE DES LETTRES •

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Compétences
01-05	01-05	01-10	01-10	Apothicaire
06-15	06-15	11-20	11-20	Apprenti Alchimiste
16-25	16-20	21-33	21-38	Apprenti Artisan
26-35	21-35	34-35	39-40	Apprenti Sorcier
36-40	-	36-40	41-45	Collecteur d'impôts
41-50	36-50	41-55	46-60	Commerçant
-	-	56-70	-	Engingneur
51-55	51-55	71-75	61-65	Estudiant
56-60	56-60	76-80	66-70	Estudiant en médecine
61-65	61-75	-	71-80	Herboriste
66-75	76-80	81-85	81-85	Initié
76-80	81-85	-	-	Magnétiseur
81-85	-	-	-	Ovate
86-90	86-95	86-90	86-90	Prédicateur
91-00	96-00	91-00	91-00	Scribe

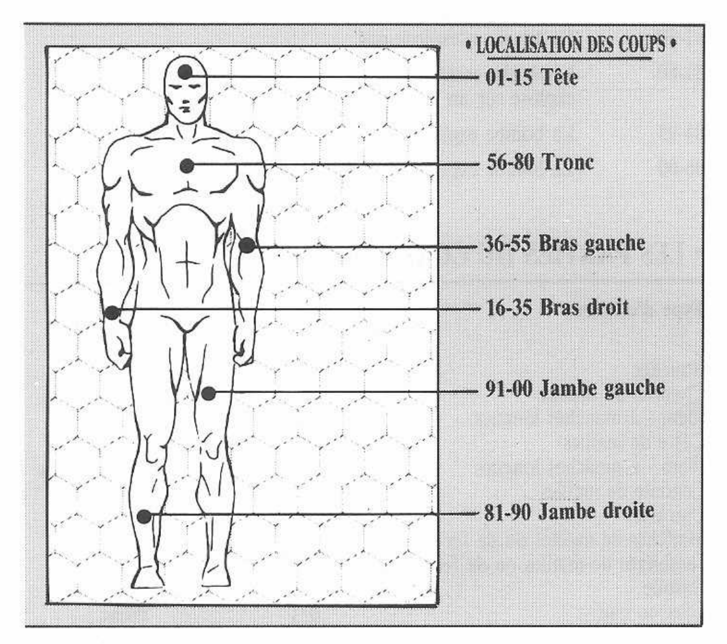
• PROCEDURE DE COMBAT •

Pour déterminer si un coup touche et cause des dommages, procédez de la façon suivante :

1. Tirez 1D100 . Si le résultat est inférieur ou égal au CC du personnage qui Frappe, le coup touche. Dans le cas contraire, il loupe et rien ne se passe.

2. Déterminez où le coup a porté. Pour ce faire prenez le chiffre de pourcentage tiré par les dés et inversez le (par exemple, si un joueur tire 27, inverser les chiffres vous donne 72) et rapportez le nouveau nombre sur la table suivante :

3. Un coup qui touche inflige des dégâts à la victime. Pour en établir le total, tirez 1D6 auquel vous Rajouterez la Force de l'attaquant, et Déduirez l'Endurance de la victime.



Notez que cette table ne concerne que les créatures humanoïdes à pied. Lorsque vous traitez des créatures non-humanoïdes ou "en-selle", référez vous aux paragraphes correspondants .

4. Déduisez ensuite la valeur de toute Armure appropriée pour établir le total net de dégâts encaissés. Par exemple, si un personnage, qui prend 3 points de dommages à la tête, porte un casque qui le protège d'un point, il encaissera 3 - 1 = 2 points de dégâts.

5. Les dommages reçus sont déduits de la Caractéristique Blessures de la victime. La feuille de personnage dispose d'un emplacement prévu pour noter les blessures. Comme les points de Blessures sont récupérés par la suite, il est peu pratique de retoucher constamment la colonne Blessures du Profil. Chaque Coup Critique sera noté.
6. Les effets particuliers d'un Coup Critique sont établis dans la Table des Coups Critiques correspondant à la partie du corps atteinte.
7. Si l'attaquant dispose de plus d'une attaque, répétez les points 1-6 ci-dessus pour chaque coup l'un après l'autre.

• MODIFICATEURS DE TOUCHER •

Charge +10 — Un personnage qui engage le combat durant ce Round en Chargeant reçoit un +10 de bonus pour ce Round seulement (et seulement pour la première Attaque).

Surélévation +10 — Un personnage surélevé par rapport à son adversaire - debout sur une table, en haut d'une volée de marches ou au sommet d'une élévation de terrain, par exemple - peut revendiquer ce bonus. Il n'y aura pas droit pour une différence de taille, même importante.

Passe Gagnante +10 — Si un personnage a gagné le précédent Round de combat contre le même adversaire, il le frappera à +10% ce Round ci.

Obstacle -10 — Les personnages derrière une haie, un muret ou un obstacle similaire sont plus difficiles à atteindre. Dans certains cas, ils seront même impossible à toucher, mais en considérant que le combat est possible, pénalisez l'attaquant de 10%.

Utilisation de la mauvaise main -10 — Les personnages sont considérés comme étant droitiers, à moins que le joueur n'en décide autrement à la création de son personnage et le note sur sa feuille. Les coups portés avec la main gauche seront alors moins efficaces. Cette pénalité ne concerne pas les personnages Ambidextres (cf. *Compétences*).

Sans arme -20 — Les créatures utilisant habituellement des armes reçoivent ce malus quand elles tentent de porter un coup de pied, de poing, etc. Cette pénalité ne s'applique pas aux créatures disposant d'attaques naturelles tels la morsure, le coup de griffe, etc., ni aux personnages compétents en techniques de combat à mains nues comme Lutte ou Bagarre.

• LES MODIFICATEURS D'ARMES •

La table suivante précise les modificateurs par catégorie d'armes. Les modificateurs sont les suivants :

Initiative : ceci modifie l'Initiative du personnage lorsque l'on détermine l'ordre d'action dans le Round.

Toucher : ceci modifie la capacité de Combat du personnage lorsque l'on détermine si l'arme a touché ou non.

Dégâts : ceci modifie les dommages infligés par l'arme.

Parade : ceci modifie le CC de tout adversaire qui tente de Parer un coup de cette arme.

Arme	Initiative	Toucher	Dégâts	Parade
Arme à 2 mains	-10	-	+2	-
Arme de poing	-	-10	-1	-
Arme improvisée	-10	-	-2	+10
Arme simple	-	-	-	-
Bâton lesté	-	-	-1	-
Brise-lames	-	-	-2	-10
Dague/Poignard	+10	-	-2	-20
Epée bâtarde	-10	-	+1	-
Filet	-	-10	-	-10
Fléau à 2 mains	-20	-20	+3	-10
Fléau d'armes	-	-10	+1	-10
Fouet	-	-10	-2	-20
Hallebarde *	+10/+20	-10/0 **	+2	-
Lance (Epieu) *	+10/+20	+10 **	-	-
Lance de cavalerie***	+20	+10	+2	-20
Main-gauche	-	-	-2	-10
Rapière	+20	-	-1	-
Rondache	-	-	-2	+20

**Les lances et les hallebardes donnent un +10 à l'Initiative pendant le premier Round du combat et les suivants si l'utilisateur est Gagnant. Si l'adversaire est en selle, elle donne +20 dans les mêmes conditions que précédemment.*

***Contre les combattants aériens seulement.*

****La lance de cavalerie est pleinement efficace lorsque son utilisateur est en selle et qu'il Charge. Dans tous les autres cas, le bout de la lance est considéré comme ayant les mêmes effets qu'une arme simple.*

• TABLE DES PROJECTILES •

Armes	Portées Courte	Longue	Extrême	FE	Temps de préparatifs Armer/tirer
Arc court	16	32	150	3	1 Round
Arc normal	24	48	250	3	1 Round
Arc long	32	64	300	3	1 Round
Arc elfique	32	64	300	4	1 Round
Arbalète	32	64	300	4	1 Round pour Armer 1 Round pour Tirer
Arbalète à répétition	32	-	100	1	Tire 2 traits / Round ; magasin contient 10 traits ; 8 Rounds pour le remplir
Arbalète de poing	16	32	50	1	1 Round pour Armer 1 Round pour Tirer
Fronde	24	36	150	3	1 Round
Fustibale	24	36	200	4	1 Round pour Armer 1 Round pour Tirer
Javelot	8	16	50	T	1 Round
Lance	4	8	25	T	1 Round
Dard	4	8	20	T	1 Round
Couteau de lancer	4	8	20	T	1 Round
Hache de jet	4	8	20	T	1 Round
Sarbacane	12	24	50	1	1 Round
Lasso	8	16	30	-	1 Round pour lancer, 2 Rounds pour ramener
Bolas	12	24	50	1	1 Round
Pistolet	8	16	50	3	2 Rounds pour Armer 1 Round pour Tirer
Tromblon	24	48	250	3	3 Rounds pour Armer 1 Round pour Tirer
Bombe explosive	2	6	10	6	1 Round pour allumer la mèche et lancer
Bombe incendiaire	2	6	10	F	1 Round pour allumer la mèche et lancer
Projectile improvisé	2	6	10	T	1 Round

FE - la Force Effective de l'arme.
T - la Force du tireur/lanceur doit être utilisée au lieu de la Force Effective de l'arme.
F - cette arme inflige des dégâts dus au feu (cf. le chapitre sur *Le feu*).
Rappel : l'arbalète à répétition n'a pas de Portée Longue ; toutes les cibles supérieures en distance à 32 m sont considérées comme à Portée Extrême.

• MODIFICATEURS DE TOUCHER •

Les modificateurs-types sont les suivants :

Tir sur une petite cible	-10	Généralement, tout ce qui est inférieur à 30 cm de haut compte comme petite cible.
Tir à partir d'une monture en mouvement	-10	Tel un cheval ou un chariot.
Tir à longue portée	-10	Longue Portée par rapport à l'arme employée. Se référer à la Table des projectiles.
Lancement d'un projectile improvisé	-10	Tel une pierre, un vase, une chaise, etc.
Cible cachée derrière un abri léger	-10	La cible est partiellement cachée par de la végétation, des arbres, etc.
Cible cachée derrière un abri solide	-20	La cible est partiellement cachée par une construction en pierre ou en briques, un mur ou des remparts.
Tir à portée extrême	-20	Portée Extrême par rapport à l'arme employée. Se référer à la Table des projectiles.

Ces modifications sont, bien entendu, cumulatives et vous êtes libre d'imposer d'autres modificateurs si vous le jugez bon.

• PROBLEMES D'IGNITION •

Les bombes explosives et les armes à poudre sont susceptibles de connaître des problèmes à l'ignition. Tout jet de Tir dont le résultat naturel (non encore modifié) indique un double (22, 66, 99, 00, etc.) précise qu'un problème d'ignition est survenu. Tirez alors 1D100 et consultez la table appropriée :

Armes à poudre

01-50	La charge de poudre ne s'enflamme pas ; il est inutile de recharger, tirez normalement le prochain Round.
51-99	La charge de poudre ne s'enflamme pas ; le personnage devra recharger l'arme.
00	Le canon de l'arme explose causant un toucher automatique à son utilisateur et détruisant l'arme.

Bombes Explosives

01-50	La bombe n'explose pas.
51-80	La mèche crachote. Tirez 1D6 chaque Round ; la bombe explose sur un 6.
81-95	La bombe explose à mi-course entre le lanceur et la cible.
96-00	La bombe explose entre les mains du lanceur

• LES PARTIES DU CORPS PROTEGEES •

Type d'armure	Points d'armure	Partie du corps protégée
Bouclier	1	Toutes
Chemise de mailles	1	Tronc
Idem - à manches longues	1	Tronc/Bras
Cotte de mailles	1	Tronc/Jambes
Idem - à manches longues	1	Tronc/Jambes/Bras
Cagoule de mailles	1	Tête
Cuirasse	1	Tronc
Manches de mailles ou de fer	1	Bras
Jambières de mailles ou de fer	1	Jambes
Casque	1	Tête
Gilet en cuir	0/1	Tronc
Veste en cuir	0/1	Tronc/Bras
Cagoule en cuir	0/1	Tête

• TABLE DES COUPS CRITIQUES •

Résultat du D100	+1	+2	+3	+4	+5	+6 et plus
01-10	1	3	5	7	11*	14*
11-20	2	4	6	9*	13*	15
21-30	3	5	8*	14*	16	16
31-40	4	7	10*	13*	15	15
41-50	5	9*	14*	16	16	16
51-60	7	12*	15	15	15	15
61-70	9*	16	16	16	16	16
71-80	11*	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

* *La victime doit Fuir le combat si cela est possible - voir le paragraphe sur* **la Fuite.**

• EFFETS CRITIQUES •

BRAS

1. Votre adversaire retire vivement son bras pour éviter d'être blessé plus sérieusement mais, ayant mal contrôlé son geste, lâche ce qu'il tenait dans la main.

2. Votre coup écorche les phalanges de votre adversaire. Ses doigts le font souffrir mais la blessure n'est pas très grave en soi. Il peut se servir de son bras normalement, mais a lâché ce qu'il tenait dans la main sous la douleur.

3. Votre coup percute la main de votre adversaire, la rendant inutilisable pour le prochain Round seulement. Sous la violence du choc, il a lâché ce qu'il tenait dans cette main.

4. Votre coup percute violemment la main de votre adversaire, lui déboîtant le poignet. Ce qu'il tenait tombe à terre et sa main est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

5. Votre coup percute violemment la main de votre adversaire, lui brisant plusieurs doigts. Ce qu'il tenait tombe à terre, et sa main est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

6. Votre coup percute l'objet que votre adversaire tenait (généralement une arme ou un bouclier), le faisant voler en éclats. L'objet est détruit, et le bras est engourdi et inutilisable pour 1D6 Rounds.

7. Votre coup frôle la tête de votre adversaire pour finir sa course au creux de son épaule qui se déboîte sous le choc. Le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins soient prodigués à la victime.

8. Votre coup entaille profondément le bras de votre adversaire, tranchant muscles et tendons. L'objet tenu en main tombe à terre et le bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit soigné.

9. Il se produit un horrible bruit de craquement au moment ou votre arme fracasse le radius (à moins que ce ne soit le cubitus ?) de votre adversaire. Il lâche ce qu'il tenait dans la main, et son avant-bras est inutilisable tant qu'il n'est pas soigné.

10. Il se produit un horrible bruit de craquement au moment ou votre arme fracasse l'humérus de votre adversaire. Il lâche ce qu'il tenait dans la main, et son bras est inutilisable tant qu'il n'est pas soigné.

11. Le bras de votre adversaire se brise sous le coup, et l'artère humérale est tranchée net. Ce qu'il tenait tombe à terre, et son bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner. De plus votre adversaire perd 1 point de Blessures par Round tant qu'il ne reçoit pas de soins. Tirez à chaque fois sur la Table des *Morts Violentes.*

12. Votre adversaire fixe avec horreur le sang qui jaillit de son poignet mutilé. L'objet tenu en main tombe à terre (avec la main elle même), et votre adversaire perd connaissance ainsi que 1D4 points de Blessures par Round jusqu'à ce qu'il soit soigné. Tirez à chaque Round sur la Table des *Morts Violentes.*

13. Votre coup arrache le bras de votre adversaire au niveau du coude, éclatant les os et déchirant les chairs. Votre adversaire s'écroule à terre, et ne peut plus rien faire jusqu'à ce qu'il soit soigné. Dans l'intervalle, il perdra 1D4 points de Blessures par Round. Tirez à chaque Round sur la Table des *Morts Violentes.*

14. Votre coup arrache le bras de votre adversaire au niveau de l'épaule. Votre adversaire s'écroule à terre, et ne peut plus rien faire jusqu'à ce qu'il soit soigné. Dans l'intervalle, il perdra 1D6 points de Blessures par Round. Tirez à chaque Round sur la Table des *Morts Violentes.*

15. Votre coup sépare presque entièrement l'épaule de votre adversaire du reste de son corps - le bras ballotte mollement, des lambeaux de chair sanguinolente et des fragments d'os pendent de la plaie. Une esquille d'os a tranché une artère principale, et après une fraction de seconde, votre adversaire s'effondre dans une mare de sang qui s'écoule des restes de son épaule. La mort, due au choc et à la perte de sang, est quasiment instantanée.

16. Votre coup écrase le bras de votre adversaire contre son corps, lui enfonçant un côté de la cage thoracique. Le bras est littéralement disloqué sous l'impact, et le sang vous éclabousse ainsi que votre adversaire. Il s'effondre sur le sol presque immédiatement, tué par la violence du coup et la perte de sang.

TETE

1. Votre adversaire s'est baissé au moment de l'impact, sauvant sa vie de justesse, mais perdant un morceau d'oreille. Votre adversaire ne pourra pas attaquer le prochain Round, mais pourra Parer ; par la suite, la procédure de combat se déroulera normalement.

2. Un coup en biais étourdit votre adversaire, qui ne pourra rien faire, excepté Parer, le prochain Round.

3. Votre coup étourdit votre adversaire, qui ne pourra que Parer pour les 1D4 Rounds qui suivent.

4. Votre coup étourdit votre adversaire, qui reste sonné et ne pourra rien faire du tout le Round prochain.

5. Votre coup étourdit votre adversaire, qui reste sonné et ne pourra rien faire du tout pour les 1D4 Rounds suivants.

6. Votre adversaire est renversé au sol sous le choc, et reste sonné. Il compte comme cible Inerte, le Round qui suit et il ne pourra rien faire, excepté Parer, pendant les 1D4 Rounds qui lui seront nécessaires pour se relever par la suite.

7. Votre coup provoque une entaille légère dans le cuir chevelu de votre adversaire - sans s'occuper s'il porte ou non un casque. Les blessures à la tête sont réputées pour saigner abondamment, et le sang coule sur les yeux de votre adversaire, le pénalisant de -10% sur tous ses jets d'Attaque, jusqu'à ce qu'il soit soigné.

8. Votre coup percute violemment la mâchoire de votre adversaire, lui brisant quelques dents. Sonné par le coup, il ne pourra rien faire, excepté Parer, le Round suivant. Par la suite, la douleur et la nécessité de recracher le sang et les fragments de dents pénalisent votre adversaire d'un -10 à toutes ses Attaques jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

9. Votre coup crève un œil à votre adversaire (déterminez lequel, aléatoirement si nécessaire) qui ne pourra rien faire du tout le prochain Round. Toutes ses attaques porteront à -10% jusqu'à ce qu'on lui prodigue des soins. Toutes ses Compétences relatives à la vue sont perdues, y compris les bonus dus à la Vision nocturne et sa capacité de Tir est réduite définitivement de 20 points (nouveau CT : minimum 05).

10. Votre adversaire a une commotion cérébrale, et ne pourra rien faire pendant 1D4 heures, ou jusqu'à ce qu'il soit soigné.

11. Votre adversaire est sérieusement commotionné, et ne pourra rien faire pendant 1D10 heures, ou jusqu'à ce qu'il soit soigné. De plus, il devra réussir un Test d'Endurance, ou perdre 10 points dans chacune de ses Caractéristiques de pourcentage, en guise d'effets secondaires dus aux Dommages Cérébraux durables.

12. Votre coup sectionne la carotide de votre adversaire, et vous êtes tous deux inondés par un flot de sang. Votre adversaire s'effondre et se videra de son sang en 1D4 Rounds, à moins qu'il ne soit soigné d'ici là.

13. Votre coup percute violemment la partie inférieure de la mâchoire de votre adversaire et la fait rentrer en force à l'intérieur de la boîte crânienne. Votre adversaire s'effondre et mourra en 1D6 Rounds s'il ne reçoit pas de soins entre temps. Si les soins sont efficaces, votre adversaire devra encore réussir un Test sous son Endurance, ou perdre 10 points dans chacune de ses Caractéristiques de pourcentage, comme effets secondaires dus au choc.

14. Votre coup sabre la gorge de votre adversaire, lui brisant net les vertèbres cervicales. Votre adversaire tombe à terre, remuant convulsivement pendant quelques secondes, avant d'expirer définitivement.

15. Votre coup éclate le crâne de votre adversaire. La mort est instantanée.

16. La tête de votre adversaire vole à 1D4 mètres, dans une direction déterminée au hasard.

TRONC

1. Votre coup frappe la poitrine de votre adversaire avec un bruit sourd. Soufflé sous le choc, il ne pourra rien faire, excepté Parer, le Round suivant.
2. Votre coup percute la hanche de votre adversaire. Plié en deux par la douleur, il ne pourra rien faire du tout le Round qui suit.
3. Votre coup percute violemment la poitrine de votre adversaire, le renversant au sol. Il ne pourra que Parer durant les 1D4 Rounds qui lui seront nécessaires pour se relever.
4. Votre coup s'abat avec force sur la hanche de votre adversaire, le renversant au sol et lui faisant perdre ce qu'il tenait à la main. Il ne pourra rien faire, excepté Parer avec son bouclier (s'il en a un) durant les 1D4 Rounds qui lui seront nécessaires pour se relever.
5. La violence de votre coup soulève de terre votre adversaire qui retombe au sol avec fracas. Votre adversaire est étourdi pour 1D4 Rounds durant lesquels il sera considéré comme une cible Inerte. Il ne pourra ensuite que Parer, durant les 1D4 Rounds suivants qui lui seront nécessaires pour se relever.
6. Votre coup défonce plusieurs côtes à votre adversaire. Il ne pourra rien faire du tout le Round qui suit et attaquera par la suite à -10%, jusqu'à ce qu'il soit soigné.
7. Votre coup éclate la clavicule de votre adversaire. La douleur réduit toutes ses Caractéristiques de 1 ou 10 points (selon le cas), et ce jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
8. Votre coup fracasse le coccyx de votre adversaire. La douleur baisse toutes ses Caractéristiques de 1 ou 10 points (selon le cas) et son déplacement est réduit de moitié, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Votre adversaire devra réussir un Test d'Initiative à chaque Round ou s'écrouler au sol (comptant alors comme cible Inerte et ne pouvant que Parer pendant les 1D4 Rounds nécessaires pour se relever). Les Compétences comme Acrobatie normale ou équestre, Danse, Fuite et Escalade sont inutilisables tant qu'il n'est pas soigné.
9. Votre coup écrase violemment l'abdomen de votre adversaire, qui tombe inconscient sur le sol, perdant 1 point de Blessures par Round dû à une hémorragie interne, jusqu'à ce qu'il soit soigné.
10. Les côtes de votre adversaire volent littéralement en éclats et une esquille a perforé un poumon, entraînant la perte de conscience. Votre adversaire s'écroule et perd 1D4 points de Blessures dus à l'hémorragie interne jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Même dans ce cas, votre adversaire sera totalement inopérant pendant au moins dix semaines, et perdra 1 point d'Endurance définitivement.
11. Votre coup écrase l'abdomen de votre adversaire, lui causant des lésions internes. Il tombe sur le sol dans d'atroces souffrances et ne sera capable que de Parer. Il devra également réussir un Test d'Endurance chaque Round ou s'évanouir. Des soins efficaces lui permettront de se déplacer, mais à la moitié seulement de son Allure Prudente et toutes ses Caractéristiques seront réduites de moitié pendant 3D6 semaines. Toute Compétence invoquant le mouvement de quelque sorte que ce soit est inutilisable, jusqu'à rétablissement complet.
12. Votre coup enfonce la colonne vertébrale de votre adversaire. Projeté au sol, votre adversaire ne peut rien faire tant qu'il n'a pas reçu des soins. Il devra aussi réussir un Test sous son Endurance, au risque d'avoir les deux jambes paralysées définitivement.
13. Votre coup brise le bassin de votre adversaire, qui tombe au sol et ne pourra plus que Parer jusqu'au dénouement du combat. La douleur réduit de moitié toutes ses Caractéristiques et une hémorragie interne lui fait perdre 1D4 points de Blessures chaque Round tant qu'il n'est pas soigné. Son rétablissement demandera 10 semaines de repos, durant lesquelles il ne pourra pas utiliser de Compétences impliquant le mouvement, à quelque titre que ce soit.
14. Votre coup enfonce le thorax de votre adversaire, lésant plusieurs organes internes et le tuant en quelques secondes.
15. Votre coup ouvre le ventre de votre adversaire, répandant ses entrailles sur le sol dans un gargouillis immonde. La mort est instantanée.
16. Votre coup fracasse la colonne vertébrale et éclate l'abdomen de votre adversaire, arrachant les muscles et brisant les os dans une gerbe de viscères. Votre adversaire s'effondre sur le sol, coupé en deux.

JAMBES

1. Votre coup, porté en biais sur le mollet de l'adversaire, le fait trébucher. Il laisse tomber l'objet tenu en main, à moins qu'il ne réussisse un Test de Dextérité.
2. Votre coup déséquilibre votre adversaire, qui pourra seulement Parer au Round suivant.
3. Votre coup jette votre adversaire à terre, lui faisant perdre ce qu'il tenait dans les mains, à moins qu'il ne réussisse un Test sous la Dextérité. Votre adversaire pourra seulement Parer durant les 1D4 Rounds qui lui seront nécessaires pour se relever, s'il tient encore une arme ou un bouclier.
4. Votre coup engourdit la jambe de votre adversaire. Son déplacement et son Initiative sont réduits de moitié pendant 1D4 Rounds.
5. Votre coup déboîte la cheville de votre adversaire. Son Déplacement et son Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il soit soigné. Votre adversaire doit réussir un Test d'Initiative ou tomber à terre (voir le 3 ci-dessus).
6. Votre coup frappe violemment la hanche de votre adversaire, lui déboîtant la jambe. Son Déplacement et son Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Votre adversaire doit réussir un Test d'Initiative ou tomber à terre (voir le 3 ci-dessus).
7. Votre coup brise le tibia de votre adversaire, ce qui le projette à terre (voir le 3 ci-dessus). Son déplacement et son Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
8. Votre coup entaille profondément la jambe de votre adversaire, tranchant muscles et tendons. Il tombe à terre (voir le 3 ci-dessus), et perd 1 point de Blessures par Round dû à l'hémorragie. Tirez à chaque fois sur la Table des *Morts Violentes.*
9. Votre coup transperce la cuisse de votre adversaire, tranchant l'artère fémorale. Il choit sur le sol (voir le 3 ci-dessus) et ne se relèvera que sur un Test d'Initiative réussi. De plus, la victime perdra 1 point de Blessures par Round tant qu'elle ne sera pas soignée. Tirez à chaque fois sur la Table des *Morts Violentes.*
10. Il se produit un horrible bruit de craquement au moment ou votre arme fracasse le col du fémur de votre adversaire. Il s'étale par terre (voir le 3 ci-dessus), laissant tomber ce qu'il tenait en main et perdant 1D4 points de Blessures par Round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Tirez à chaque fois sur la Table des *Morts Violentes.* Votre adversaire ne pourra se relever et marcher sans l'aide d'au moins une autre personne.
11. Votre adversaire fixe avec horreur le sang qui jaillit de l'emplacement où devrait se trouver son pied, avant de tomber évanoui sur le sol, perdant 1D4 points de Blessures par Round jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Tirez à chaque fois sur la Table des *Morts Violentes.*
12. Votre coup arrache la jambe de votre adversaire au niveau du genou, éclatant la rotule et déchirant les chairs. Votre adversaire s'écroule et ne pourra plus rien faire tant qu'il ne sera pas soigné, perdant 1D4 points de Blessures par Round dans l'intervalle. Tirez à chaque fois sur la Table des *Morts Violentes.*
13. Votre coup brise le bassin de votre adversaire, qui tombe au sol (voir le 3 ci-dessus). La douleur réduit de moitié toutes ses Caractéristiques, et une hémorragie interne lui fait perdre 1D4 points de Blessures chaque Round tant qu'il n'est pas soigné. Tirez à chaque fois sur la Table des *Morts Violentes.* Son rétablissement demandera 10 semaines de repos, durant lesquelles il ne pourra pas utiliser de Compétences impliquant le mouvement, à quelque titre que ce soit.
14. Votre coup arrache la jambe de votre adversaire au niveau du bassin. Votre adversaire s'écroule et ne pourra plus rien faire tant qu'il ne sera pas soigné, perdant 1D6 points de Blessures par Round dans l'intervalle. Tirez à chaque fois sur la Table des *Morts Violentes.*

15. Votre coup sépare presque entièrement la jambe de votre adversaire du reste de son corps - la jambe ballotte mollement, des lambeaux de chair sanguinolente et des fragments d'os pendent de la plaie. Une esquille d'os a tranché une artère principale et, après une fraction de seconde, votre adversaire s'effondre dans une mare de sang qui s'écoule des restes de son bassin. La mort, due au choc et à la perte de sang, est quasiment instantanée.

16. Votre coup écrase la cuisse de votre adversaire contre son bassin, lui enfonçant le bas ventre. Le sang qui jaillit de la plaie vous éclabousse ainsi que votre adversaire. Ce dernier s'effondre sur le sol presque immédiatement, tué par la violence du coup et la perte de sang.

• TABLE DES MORTS VIOLENTES ET DES COUPS CRITIQUES •

	+1	+2	+3	+4	+5	+6
01-10%	SE	SE	SE	SE	SE	TN
11-20%	SE	SE	SE	SE	TN	TN
21-30%	SE	SE	SE	TN	TN	TN
31-40%	SE	SE	TN	TN	TN	TN
41-50%	SE	TN	TN	TN	TN	TN
51% et+	TN	TN	TN	TN	TN	TN

• COMBAT EN SELLE •

Toucher un Adversaire En Selle : Le coup va-t-il atteindre le cavalier ou sa monture ? Cela va dépendre des hauteurs comparées des créatures en question. Le problème peut se résoudre assez facilement par le jet d'un D100 :

Attaquant	Monture de la taille d'un cheval	Monture plus grande
Créature < 3 m de haut	Cavalier 01-20 Monture 21-00	01-40 Cavalier 41-00 Monture
Créature de 3 m ou plus	Cavalier 01-50 Monture 51-00	01-50 Cavalier 51-00 Monture
Créature En Selle	Cavalier 01-50 Monture 51-00	01-50 Cavalier 51-00 Monture

Quand les deux antagonistes sont en selle et que leurs montures peuvent aussi Attaquer, ces dernières auront également deux cibles potentielles en face d'elles. Dans ce cas, la monture devra également suivre la procédure de localisation précédente, mais en rajoutant 10% à ses jets de dés ; il est plus difficile de toucher une cible haute lorsque l'on doit assumer le poids et l'encombrement d'un cavalier.

Tuer la Monture : Le cavalier dont la monture est tuée sous lui, tire un D100:

01-70 **Désarçonné** - il peut continuer à combattre à pied sans autre difficulté.

71-90 **Projeté** - il est projeté en avant violemment. Calculer les dégâts équivalents à une Chute de 1D4 mètres.

91-00 **Coincé sous sa monture** - il encaisse 1 point de dommages par point de Force de sa monture. Il peut tenter un Test de Force chaque Round pour se dégager. Tant que ce n'est pas fait, le cavalier coincé compte comme une cible Inerte.

• ADVERSAIRES NON-HUMANOIDES •

La majorité des créatures rencontrées dans ce jeu sont de forme humanoïde et le système de localisation des coups pourra être appliqué normalement. Ce sera aussi le cas pour les quadrupèdes, tels que les chevaux, pour lesquels les bras seront considérés comme étant les membres antérieurs et les jambes, les membres postérieurs. Certaines créatures n'ont pas de formes dissociables, ou ne portent pas d'armure, auquel cas il ne sera pas vraiment nécessaire de connaître la localisation d'un coup, à moins que vous ne leur appliquiez le système des Coups Critiques.

Dans tous les autres cas, le Maître de Jeu devra se fier à son bon sens, et s'aider pour cela des quelques exemples suivants :

Humanoïdes ailés utiliser la table de localisation normalement ; mais 25% des coups aux bras et 75% des coups au tronc de dos, touchent les ailes.

Pieuvre tirez 1D10 : 1-8 tentacule, 9-10 corps.

Têtes multiples utiliser la table de localisation normalement ; et déterminez aléatoirement quelle tête est touchée quand le chiffre est entre 01-15. Un Coup Critique à la tête, qui aurait tué une créature normale, rend simplement ici une tête inutilisable (réduisant l'Intelligence, la Volonté, et éventuellement d'autres Caractéristiques selon l'avis du MJ). La créature mourra si toutes ses têtes sont détruites.

Oiseau aptère utiliser la table de localisation normalement ; toutes les localisations aux bras deviennent localisations au tronc.

Serpent tirez 1D4 : 1-3 corps, 4 tête

Centaure utiliser la table de localisation normalement ; les localisations au tronc sont traitées comme suit : 40% tronc humain, 60% corps chevalin. Les localisations aux jambes concernent toujours les membres antérieurs, à moins que l'attaque provienne de l'arrière.

Hydre 90% des coups atteignent les têtes (à chance égale pour chacune), et 10% le corps. Inverser ces probabilités si l'attaque vient de l'arrière.

Queue la localisation sur l'appendice caudal n'est pas prévue, car elle ne concerne que les attaques provenant de l'arrière. Les créatures, pourvues d'une queue, attaquées de dos sont frappées sur cet appendice chaque fois que la localisation prévoit la tête.

• RECAPITULATIF DES PORTEES DE VISIONS NOCTURNES •

Créature	Portée	Créature	Portée
Aigle	20 mètres	Homme-Lézard	30 mètres
Araignée Géante	10 mètres	Hydre	20 mètres
Basilic	20 mètres	Jabberwock	20 mètres
Chat Sauvage	20 mètres	Loup	15 mètres
Chauve-souris	15 mètres	Loup de Meute	15 mètres
Chauve-souris Géante	20 mètres	Mort-vivant	comme en plein jour
Chien de Hobgobelin	10 mètres	Morveux	10 mètres
Dragon	20 mètres	Nain	30 mètres
Elémental	comme en plein jour	Orque	10 mètres
Elfe des Bois	30 mètres	Orque Noir	10 mètres
Elfe des Mers	20 mètres	Rat	10 mètres
Elfe Haut	20 mètres	Rat des Rochers	15 mètres
Fimir	15 mètres	Rat Géant	20 mètres
Gnome	30 mètres	Renard	10 mètres
Gobelin	10 mètres	Scarabée Géant	20 mètres
Halfeling	20 mètres	Scorpion Géant	10 mètres
Hermine	10 mètres	Serpent	20 mètres
Hibou	50 mètres	Skaven	30 mètres
Hibou Géant	50 mètres	Troglodyte	30 mètres

• TABLES RECAPITULATIVES DES CARRIERES •

• LES CARRIERES DE BASE •

Agitateur
Apothicaire
Apprenti Alchimiste
Apprenti Artisan
Apprenti Sorcier
Bateleur
Batelier
Brigand
Bûcheron
Chasseur
Chasseur de primes
Cocher
Collecteur d'impôts
Colporteur
Combattant des tunnels
Combattant embarqué
Commerçant
Contrebandier
Courrier
Domestique
Ecuyer
Engingneur
Estudiant
Estudiant en médecine
Garde
Garde du corps
Garde-chasse
Gentilhomme
Geôlier
Gladiateur
Guide-convoyeur
Guide-racoleur
Herboriste
Hors-la-loi
Initié
Joueur professionnel
Magnétiseur
Manouvrier
Matelot
Mendiant
Mercenaire
Ménestrel
Milicien
Muletier
Ovate
Patrouilleur rural
Pâtre
Péager
Pêcheur
Pilleur de tombes
Pilote
Pourfendeur de Trolls
Prédicateur
Prospecteur
Raconteur
Ratier
Scribe
Soldat
Spadassin
Trafiquant de cadavres
Trappeur
Voleur
Voleur de bétail

• AGITATEUR •

FILIERES DE BASE
- Collecteur d'impôts
- Domestique
- Estudiant
- Initié
- Prédicateur

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Eloquence

DEBOUCHES DE BASE
- Hors-la-loi
- Démagogue

AVANCES
- Charlatan

• APOTHICAIRE •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Chimie
- Fabrication de drogues
- Immunité aux poisons
- Langage secret - Guilde
- Pathologie
- Préparation de poisons
- Traumatologie

DEBOUCHES DE BASE
- Apprenti Alchimiste
- Prospecteur

AVANCES
- Charlatan
- Médecin

• APPRENTI ALCHIMISTE •

FILIERES DE BASE
- Apothicaire
- Engingneur

AVANCEES
- Médecin

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Evaluation
- Fermentation
- 50%/Chimie

DEBOUCHES DE BASE
- Bateleur (Prestidigitateur)
- Guide-racoleur
- Trafiquant de cadavres
- Prospecteur

AVANCES
- Alchimiste, Niveau 1
- Charlatan
- Faux-monnayeur



• APPRENTI ARTISAN •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Conduite d'attelage
- 25%/Compétence du métier
- 25%/Force accrue
- 25%/Résistance accrue

DEBOUCHES DE BASE	AVANCES
- Brigand - Garde du corps	- Maître-Artisan (même métier uniquement)

• APPRENTI SORCIER •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Incantations - Magie mineure seulement
- Langage secret - Classique
- Langue hermétique - Magikane
- 50%/Connaissance des parchemins

DEBOUCHES DE BASE	AVANCES
- Bateleur (Prestidigitateur) - Guide-racoleur - Joueur professionnel - Pilleur de tombes - Trafiquant de cadavres	- Charlatan - Sorcier, Niveau 1

• BATELIER •

FILIERES DE BASE
- Matelot

COMPETENCES
- Canotage
- Natation
- Orientation
- Pêche
- Potamologie
- 50%/Force accrue
- 25%/Construction navale
- 25%/Endurance à l'alcool

DEBOUCHES DE BASE
- Contrebandier
- Hors-la-loi
- Matelot

• BATELEUR •

SPECIALITE	FILIERES	COMPETENCES	DEBOUCHES
	Autre catégorie de Bateleur, plus :		Autre catégorie de Bateleur, plus :
Acrobate		- Acrobatie	- Voleur (en général) (B)
Acteur		- Comédie	
Artiste de l'évasion		- Evasion	
Barbouilleur de trottoir		- Art	
Bouffon		- Bouffonneries	
Chanteur		- Chant	
Cracheur de feu		- Pyrophilie	
Diseur de bonne aventure		- Chiromancie	- Charlatan (A)
Fantaisiste		- Humour - Sens de la répartie	- Démagogue (A)
Funambule		- Acrobatie - Escalade	- Voleur (en général) (B)
Homme fort		- Musculation	- Racketteur (A)
Hypnotiseur	- Magnétiseur (B)	- Hypnotisme	- Magnétiseur (B)
Imitateur		- Imitation	
Jongleur		- Jonglerie	
Lanceur de couteaux		- Spécialisation - Armes de jet	
Lutteur de foire		- Lutte	- Racketteur (A)
Montreur d'animaux		- Dressage - Soins des animaux	
Poète		- Eloquence	
Prestidigitâteur	- Apprenti Alchimiste (B) - Apprenti Sorcier (B)	- Baratin - Escamotage	- Charlatan (A)
Troubadour		- Chant - Musique	- Ménestrel (B)
Ventriloque		- Ventriloquie	



• BRIGAND •

FILIERES DE BASE
- Apprenti Artisan
- Chasseur de primes
- Combattant embarqué
- Garde du corps
- Gladiateur
- Manouvrier
- Milicien
- Ratier
- Soldat
- Spadassin

COMPETENCES
- Coups assommants
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)

DEBOUCHES DE BASE	AVANCES
- Garde du corps - Hors-la-loi	- Bandit de grand chemin - Marchand d'esclaves - Racketteur - Receleur

• BUCHERON •

FILIERES DE BASE
- Ovate

COMPETENCES
- Camouflage rural
- Déplacement silencieux (rural)
- Identification des plantes
- Langage secret - Forestier
- Pictographie - Bûcheron
- Piégeage
- Pistage
- Reconnaissance des pièges
- Spécialisation - Armes à 2 mains

DEBOUCHES DE BASE	AVANCES
- Hors-la-loi	- Eclaireur - Ovate

• CHASSEUR •

FILIERES DE BASE
- Ovate

COMPETENCES
- Camouflage rural
- Chasse
- Déplacement silencieux (rural)
- Langage secret - Forestier
- Pictographie - Bûcheron
- Pistage
- 25%/Immunité aux poisons

DEBOUCHES

DE BASE
- Hors-la-loi
- Ovate

AVANCES
- Eclaireur

• CHASSEUR DE PRIMES •

FILIERES

DE BASE
- Combattant embarqué
- Garde
- Garde du corps
- Gladiateur
- Soldat
- Spadassin

AVANCEES
- Eclaireur
- Sergent/Capitaine mercenaire

COMPETENCES
- Coups puissants
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Filature
- Pistage
- Spécialisation - Filet
- Spécialisation - Lasso
- 50%/Adresse au Tir

DEBOUCHES

DE BASE
- Brigand
- Mercenaire
- Spadassin

AVANCES
- Assassin
- Franc-archer
- Marchand d'esclaves

• COCHER •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Conduite d'attelage
- Equitation - Cheval
- Musique - Cornet
- Soins des animaux
- Spécialisation - Tromblon

DEBOUCHES

AVANCES
- Bandit de grand chemin
- Eclaireur

• COLLECTEUR D'IMPOTS •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Baratin
- Calcul mental
- Numismatique
- 50%/Législations
- 20%/Détournement de fonds

DEBOUCHES

DE BASE
- Agitateur
- Hors-la-loi
- Milicien
- Patrouilleur rural
- Voleur (Rogneur ou Escroc)

AVANCES
- Avoué (seulement s'il possède la Compétence Législations)
- Marchand

• COLPORTEUR •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Baratin
- Commerce
- Conduite d'attelage
- Connaissance des plantes
- Evaluation
- Pictographie - Colporteur
- Soins des animaux
- Spécialisation - Armes de poing
- 10%/Astronomie

DEBOUCHES

DE BASE
- Commerçant
- Garde du corps
- Hors-la-loi
- Trappeur

AVANCES
- Receleur

• COMBATTANT DES TUNNELS •

FILIERES

DE BASE
- Courrier
- Engingneur
- Gladiateur
- Mercenaire
- Pilleur de tombes
- Prospecteur (Nains seulement)

AVANCEES
- Chef-Sapeur

COMPETENCES
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Escalade
- Esquive
- Orientation (sous terre uniquement)

DEBOUCHES

DE BASE
- Contrebandier
- Pilleur de tombes

AVANCES
- Chef-Sapeur (Nains seulement)

• COMBATTANT EMBARQUE •

FILIERES

DE BASE
- Chef-Canonnier

AVANCEES
- Chef-Balistaire

COMPETENCES
- Canotage
- Coups assommants
- Coups puissants
- Désarmement
- Endurance à l'alcool
- Esquive
- Langage secret - jargon des batailles
- 25%/Natation

DEBOUCHES

DE BASE
- Brigand
- Chasseur de primes

AVANCES
- Second de navire
- Chef-Balistaire
- Marchand d'esclaves
- Sergent mercenaire

• COMMERÇANT •

FILIERES

DE BASE
- Colporteur
- Pêcheur
- Voleur (Escroc)

AVANCEES
- Receleur

COMPETENCES
- Commerce
- Evaluation
- Numismatique
- 25%/Baratin
- 25%/Législations

DEBOUCHES

DE BASE
- Voleur (Rogneur)

AVANCES
- Marchand
- Receleur

• CONTREBANDIER •

FILIERES

DE BASE
- Batelier
- Combattant des tunnels
- Matelot
- Muletier
- Pêcheur
- Pilote

COMPETENCES
- Canotage
- Conduite d'attelage
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- 50%/Endurance à l'alcool
- 50%/Langage secret - jargon des voleurs
- 25%/Langue étrangère

DEBOUCHES

DE BASE
- Matelot
- Pilote

AVANCES
- Receleur

• COURRIER •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Course à pied
- Fuite
- Orientation

- Reconnaissance des pièges
- 75%/Déplacement silencieux (urbain)
- 50%/Sixième sens
- 25%/Pistage

DEBOUCHES DE BASE
- Combattant des tunnels

AVANCES
- Eclaireur

• DOMESTIQUE •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Esquive
- 25%/Baratin
- 25%/Conduite d'attelage
- 25%/Etiquette
- 25%/Héraldique
- 25%/Soins des animaux
- 10%/Cuisine
- 10%/Equitation - Cheval

DEBOUCHES DE BASE
- Agitateur
- Garde-chasse
- Scribe
- Voleur (en général)

• ECUYER •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Coups puissants
- Dressage
- Equitation - Cheval
- Esquive
- Etiquette
- Héraldique
- Soins des animaux

DEBOUCHES

AVANCES
- Capitaine mercenaire
- Chevalier errant

• ENGINGNEUR •

FILIERES

AVANCEES
- Chef-Sapeur
- Maître-Artisan (Charpentier ou maçon)

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Conduite d'attelage
- Pictographie - Guilde des Engingneurs Nains
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges
- Technologie
- Travail du bois
- Travail du métal
- 50%/Métallurgie

DEBOUCHES DE BASE
- Apprenti Alchimiste
- Combattant des tunnels

AVANCES
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier
- Chef-Sapeur
- Maître-Artisan (Charpentier ou maçon)

• ESTUDIANT •

FILIERES DE BASE
- Gentilhomme

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Langage secret - Classique
- Langue hermétique - Magikane
- 25%/Endurance à l'alcool
- 20%/Histoire
- 10%/Astronomie
- 10%/Cartographie
- 10%/Identification des plantes
- 10%/Langue étrangère
- 10%/Numismatique

DEBOUCHES DE BASE
- Agitateur
- Guide-racoleur
- Voleur (en général)

AVANCES
- Avoué
- Erudit
- Navigateur

• ESTUDIANT EN MEDECINE •

FILIERES DE BASE
- Herboriste
- Trafiquant de cadavres

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Connaissance des parchemins
- Langage secret - Classique
- 50%/Fabrication de drogues
- 50%/Pathologie
- 50%/Préparation de poisons
- 50%/Traumatologie

DEBOUCHES DE BASE
- Guide-racoleur
- Trafiquant de cadavres

AVANCES
- Charlatan
- Médecin

• GARDE •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Coups assommants
- Coups puissants

DEBOUCHES DE BASE
- Chasseur de primes
- Patrouilleur rural (Halfelings exceptés)

AVANCES
- Champion de justice
- Racketteur
- Sergent mercenaire

• GARDE DU CORPS •

FILIERES DE BASE
- Apprenti Artisan
- Brigand
- Colporteur
- Geôlier
- Guide-racoleur
- Manouvrier
- Mendiant
- Pilleur de tombes
- Ratier
- Trafiquant de cadavres
- Voleur (en général)
- Voleur (Cambrioleur ou Tire-laine)

COMPETENCES
- Bagarre
- Coups assommants
- Coups puissants
- Désarmement
- Spécialisation - Arme de poing
- 50%/Force accrue

DEBOUCHES DE BASE
- Brigand
- Chasseur de primes
- Mercenaire

AVANCES
- Chef rebelle

• GARDE-CHASSE •

FILIERES DE BASE
- Domestique
- Hors-la-loi
- Ovate

COMPETENCES
- Adresse au tir
- Camouflage rural
- Déplacement silencieux (rural)
- Pictographie - Braconnier (Braconnier seulement)
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges
- 50%/Langage secret - Forestier (Garde-chasse seulement)
- 10%/Dressage - Faucon

DEBOUCHES DE BASE
- Hors-la-loi (Braconnier seulement)
- Milicien (Garde-chasse seulement)
- Ovate
- Raconteur
- Voleur de bétail (Braconnier seulement)

AVANCES
- Eclaireur
- Franc-archer (Garde-chasse seulement)

• GENTILHOMME •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Baratin
- Chance
- Charisme
- Equitation - Cheval

- Etiquette
- Héraldique
- Sens de la répartie
- 50%/Eloquence
- 50%/Jeu
- 25%/Endurance à l'alcool
- 25%/Spécialisation - Escrime
- 10%/Musique

DEBOUCHES DE BASE
- Estudiant
- Guide-racoleur
- Joueur professionnel

AVANCES
- Chevalier errant
- Duelliste

• GEOLIER •

FILIERES DE BASE
- Ratier

COMPETENCES
- Déplacement silencieux (urbain)
- Escamotage
- Immunité aux maladies
- Immunité aux poisons
- 50%/Résistance accrue
- 25%/Endurance à l'alcool
- 25%/Force accrue

DEBOUCHES DE BASE
- Garde du corps
- Ratier

AVANCES
- Bourreau
- Marchand d'esclaves

• GLADIATEUR •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Spécialisation - Armes à 2 mains
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Armes de poing
- 50%/Force accrue
- 50%/Résistance accrue

DEBOUCHES DE BASE
- Brigand
- Chasseur de primes
- Combattant des tunnels

AVANCES
- Champion de justice
- Chef rebelle
- Massacreur de géants (Nains seulement)

• GUIDE-CONVOYEUR •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Déplacement silencieux (rural)
- Equitation - Cheval
- Orientation
- Pistage
- Soins des animaux
- Spécialisation - Lasso
- 75%/Pictographie - Eclaireur ou Bûcheron (à chances égales pour chacun)

DEBOUCHES DE BASE
- Mercenaire

AVANCES
- Bandit de grand chemin
- Eclaireur

• GUIDE-RACOLEUR •

FILIERES DE BASE
- Apprenti Alchimiste
- Apprenti Sorcier
- Estudiant
- Estudiant en médecine
- Gentilhomme

COMPETENCES
- Bagarre
- Corruption
- Langage secret - jargon des voleurs
- 25%/Sens de la répartie

DEBOUCHES DE BASE
- Garde du corps

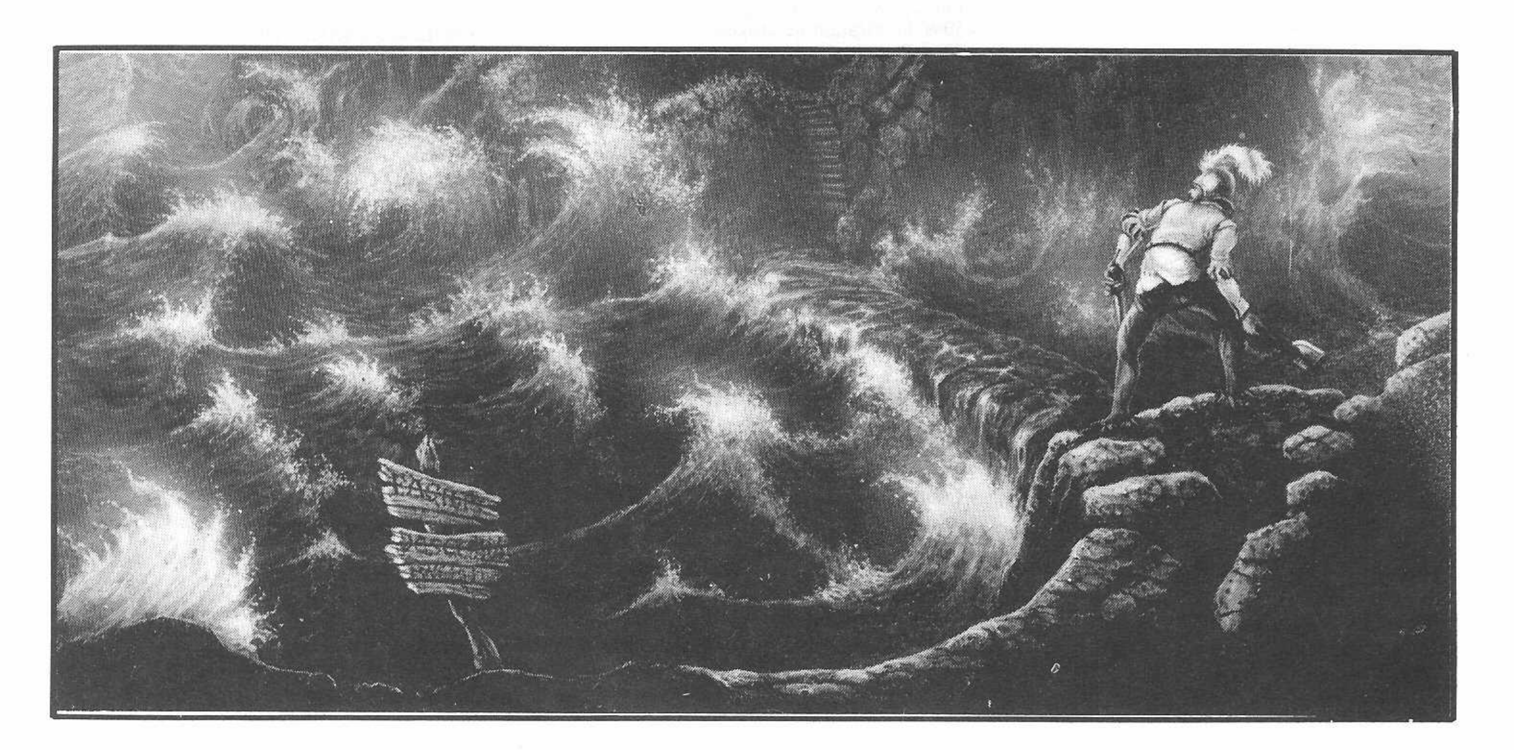
AVANCES
- Receleur

• HERBORISTE •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Connaissance des plantes
- Fabrication de drogues (naturelles)
- Identification des plantes
- Langage secret - Classique
- Langage secret - Guilde
- Langue hermétique - Druide
- Pathologie
- Traumatologie
- 20%/Préparation de poisons

DEBOUCHES DE BASE
- Estudiant en médecine
- Ovate



• HORS-LA-LOI •

FILIERES DE BASE
- Agitateur
- Batelier
- Brigand
- Bûcheron
- Chasseur
- Collecteur d'impôts
- Colporteur
- Garde-chasse (Braconnier)
- Milicien
- Muletier
- Ovate
- Pâtre
- Patrouilleur rural
- Péager
- Trappeur
- Voleur (en général)
- Voleur de bétail

COMPETENCES
- Camouflage rural
- Coups assommants
- Coups puissants
- Déplacement silencieux (rural)
- Désarmement
- Escalade
- Esquive
- Langage secret - Jargon des Batailles ou des Voleurs (à chances égales)
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges
- 75%/Conduite d'attelage
- 75%/Equitation - Cheval
- 50%/Soins des animaux
- 25%/Adresse au tir
- 25%/Pictographie - Bûcheron

DEBOUCHES DE BASE	**AVANCES**
- Garde-chasse	- Bandit de grand chemin
- Voleur de bétail	- Chef rebelle
	- Franc-archer

• INITIE •

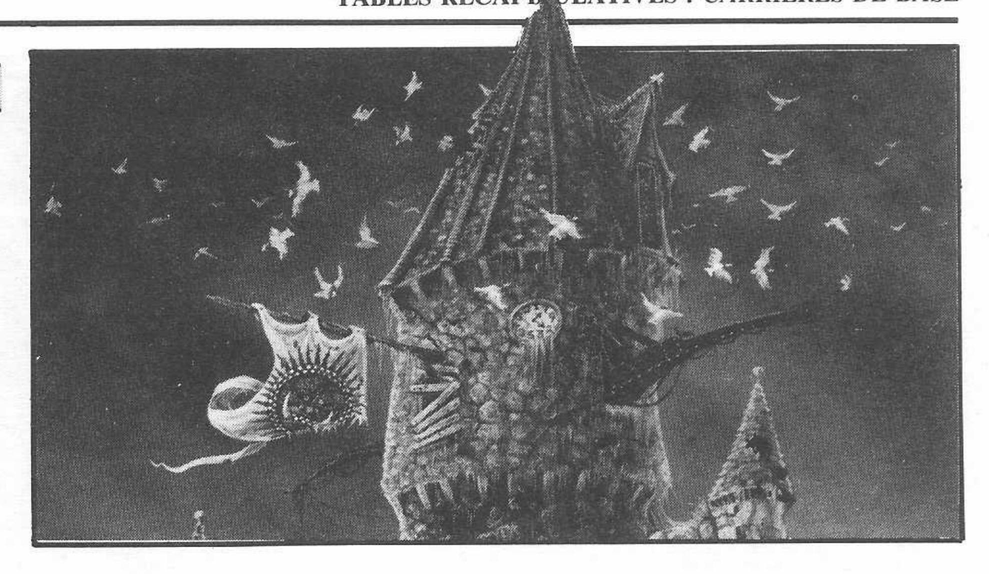
FILIERES	**AVANCEES**
	- Répurgateur
	- Templier

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Connaissance des parchemins
- Langage secret - Classique
- Théologie

DEBOUCHES DE BASE	**AVANCES**
- Agitateur	- Clerc, Niveau 1

• JOUEUR PROFESSIONNEL •

FILIERES DE BASE	**AVANCEES**
- Apprenti Sorcier	- Sergent/Capitaine mercenaire
- Gentilhomme	



COMPETENCES
- Chance
- Escamotage
- Jeu

DEBOUCHES	**AVANCES**
	- Charlatan

• MAGNETISEUR •

FILIERES DE BASE	**AVANCEES**
- Bateleur (Hypnotiseur)	- Médecin

COMPETENCES
- Conscience de la magie
- Hypnotisme

DEBOUCHES DE BASE	**AVANCES**
- Bateleur (Hypnotiseur)	- Charlatan
	- Médecin

• MANOUVRIER •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Escalade
- 75%/Chant
- 75%/Endurance à l'alcool
- 50%/Conduite d'attelage
- 50%/Travail du bois
- 25%/Force accrue
- 25%/Résistance accrue
- 25%/Technologie

DEBOUCHES DE BASE	**AVANCES**
- Brigand	- Chef-Balistaire (seulement les personnages compétents en Travail du bois et/ou en Technologie)
- Garde du corps	

• MATELOT •

FILIERES DE BASE	**AVANCEES**
- Batelier	- Marchand d'esclaves
- Contrebandier	
- Pêcheur	

COMPETENCES
- Bagarre
- Canotage
- Coups puissants
- Escalade
- Esquive
- Langue étrangère
- Manœuvres nautiques
- Natation
- 75%/Endurance à l'alcool

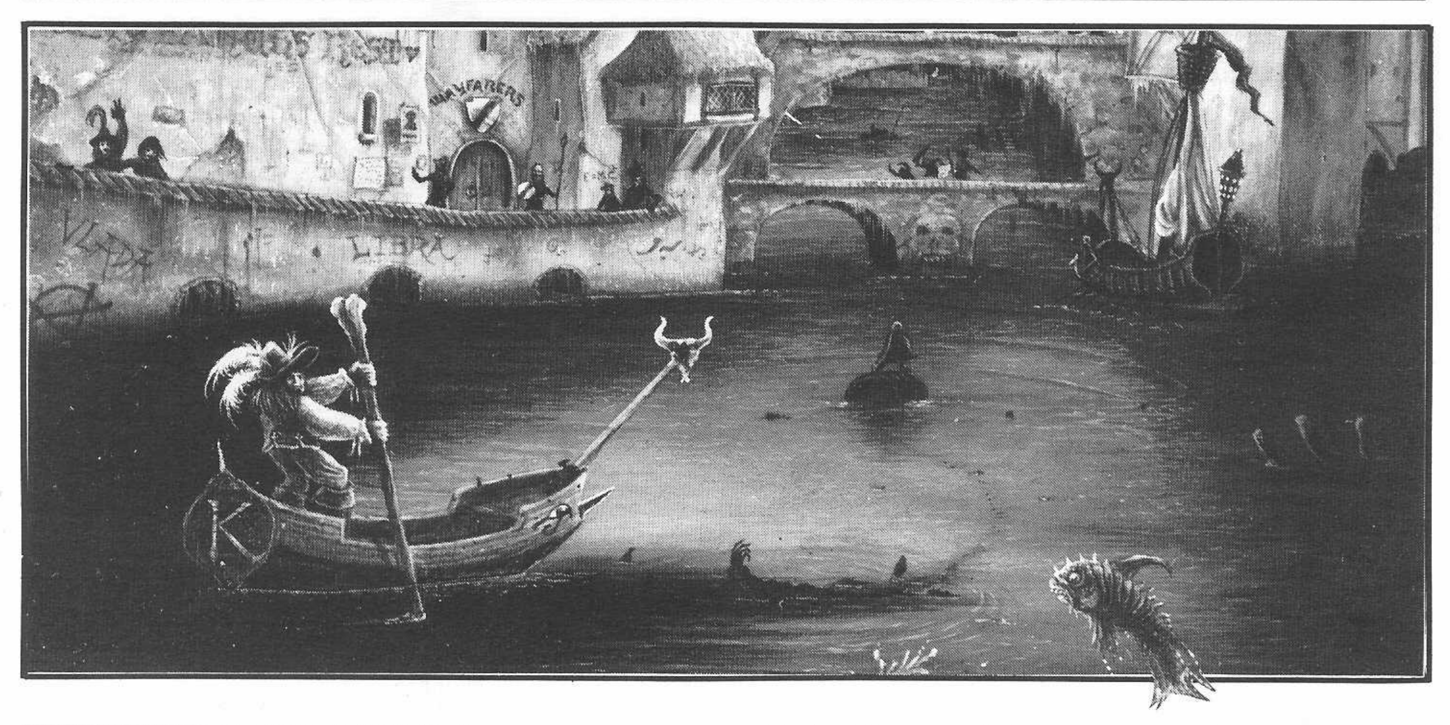
DEBOUCHES DE BASE	**AVANCES**
- Batelier	- Marchand d'esclaves
- Contrebandier	- Second de navire
- Pilote	
- Raconteur	

• MENDIANTS •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Camouflage urbain
- Déplacement silencieux (urbain)
- Langage secret - Jargon des Voleurs
- Mendicité
- Pictographie - Voleur
- 25%/Endurance à l'alcool

DEBOUCHES DE BASE	**AVANCES**
- Garde du corps	- Racketteur
- Ratier	



• MENESTREL •

FILIERES DE BASE
- Bateleur (Troubadour)

COMPETENCES
- Chant
- Charisme
- Eloquence
- Etiquette
- Musique - Instruments à corde

DEBOUCHES

AVANCES
- Charlatan

• MERCENAIRE •

FILIERES DE BASE
- Chasseur de primes
- Garde du corps
- Guide-convoyeur
- Milicien

AVANCEES
- Assassin
- Chef-Sapeur
- Démagogue

COMPETENCES
- Coups assommants
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Langage secret - jargon des batailles
- 75%/Conduite d'attelage
- 50%/Soins des animaux
- 25%/Equitation - Cheval

DEBOUCHES DE BASE
- Combattant des tunnels

AVANCES
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier
- Chef rebelle
- Chef-Sapeur (Nains seulement)
- Marchand d'esclaves
- Sergent mercenaire

• MILICIEN •

FILIERES DE BASE
- Collecteur d'impôts
- Garde-chasse (strictement)
- Pâtre
- Patrouilleur rural
- Péager

COMPETENCES
- Coups puissants
- Esquive
- 50%/Conduite d'attelage
- 25%/Equitation
- 25%/Soins des animaux

DEBOUCHES DE BASE
- Brigand
- Hors-la-loi
- Mercenaire

• MULETIER •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Soins des animaux
- Spécialisation - Armes articulées
- 75%/Conduite d'attelage
- 25%/Dressage

DEBOUCHES DE BASE
- Contrebandier
- Hors-la-loi

AVANCES
- Eclaireur

• OVATES •

FILIERES DE BASE
- Bûcheron
- Chasseur
- Garde-chasse
- Herboriste
- Pâtre
- Trappeur

COMPETENCES
- Identification des plantes
- Pictographie - Druide
- Pistage
- Radiesthésie
- Soins des animaux

DEBOUCHES DE BASE
- Bûcheron
- Chasseur
- Garde-chasse
- Hors-la-loi
- Trappeur

AVANCES
- Druide, Niveau 1

• PATRE •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Emprise sur les animaux
- Musique - Instruments à vent
- Soins des animaux
- Spécialisation - Fronde
- 75%/Connaissance des plantes
- 75%/Résistance accrue
- 50%/Dressage

DEBOUCHES DE BASE
- Hors-la-loi
- Milicien
- Ovate
- Voleur de bétail

AVANCES
- Eclaireur

• PATROUILLEUR RURAL •

FILIERES DE BASE
- Collecteur d'impôts
- Garde

COMPETENCES
- Equitation - Cheval

DEBOUCHES DE BASE
-Hors-la-loi
- Milicien

AVANCES
- Bandit de grand chemin

• PEAGER •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Commerce
- Evaluation

DEBOUCHES DE BASE
- Hors-la-loi
- Milicien
- Voleur (Escroc)

AVANCES
- Bandit de grand chemin

• PECHEUR •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Manœuvres nautiques
- Natation
- Pêche
- 50%/Potamologie
- 25%/Construction navale
- 05%/Cartographie

DEBOUCHES DE BASE
- Commerçant
- Contrebandier
- Matelot
- Pilote

• PILLEUR DE TOMBES •

FILIERES DE BASE
- Apprenti Sorcier
- Combattant des tunnels
- Prospecteur

COMPETENCES
- Camouflage rural
- Camouflage urbain
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Reconnaissance des pièges
- 75%/Pictographie - Voleur
- 50%/Evaluation
- 50%/Langage secret - Jargon des Voleurs

DEBOUCHES DE BASE
- Combattant des tunnels
- Garde du corps
- Ratier

AVANCES
- Receleur

• PILOTE •

FILIERES DE BASE
- Contrebandier
- Matelot
- Pêcheur

AVANCEES
- Second/Capitaine de navire

COMPETENCES
- Canotage
- Manœuvres nautiques
- Natation
- Orientation
- 20%/Endurance à l'alcool

DEBOUCHES DE BASE
- Contrebandier
- Raconteur

AVANCES
- Navigateur
- Second de navire

• POURFENDEUR DE TROLLS •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Bagarre
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Spécialisation - Armes à 2 mains

DEBOUCHES

AVANCES
- Massacreur de géants

• PREDICATEUR •

FILIERES
Entrée aléatoire seulement

COMPETENCES
- Divination
- Langue hermétique - Magikane
- Sens de la magie
- 50%/Baratin
- 50%/Eloquence
- 50%/Charisme

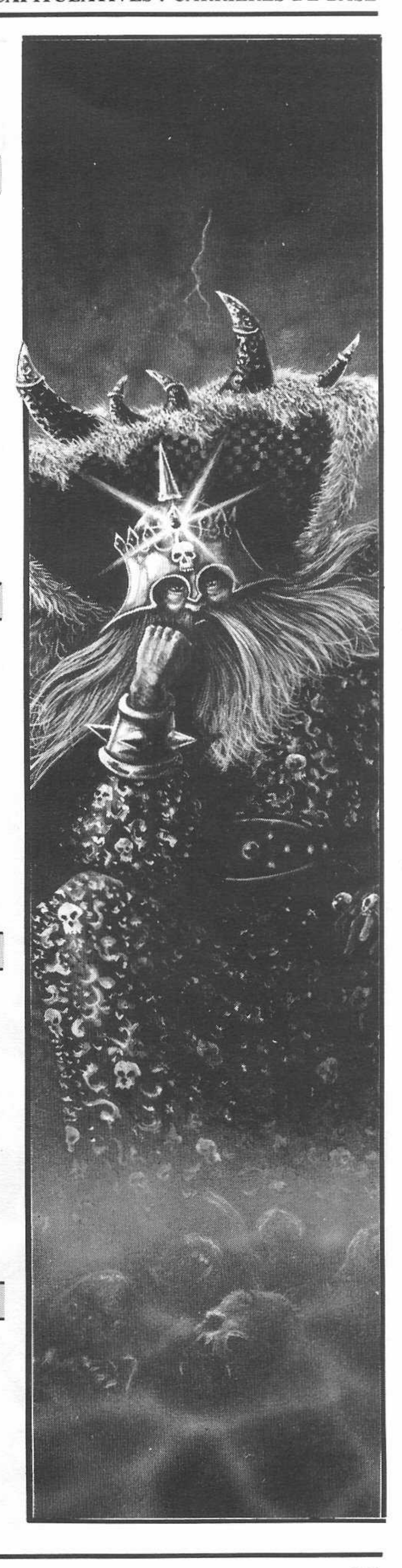
DEBOUCHES DE BASE
- Agitateur

AVANCES
- Charlatan

• PROSPECTEUR •

FILIERES DE BASE
- Apothicaire
- Apprenti Alchimiste

COMPETENCES
- Métallurgie
- Orientation



- Potamologie
- Soins des animaux
- Travail du bois
- 50%/Chance
- 50%/Chasse
- 50%/Pêche
- 20%/Cartographie

DEBOUCHES DE BASE
- Combattant des tunnels
- Pilleur de tombes
- Soldat

AVANCES
- Eclaireur (Nains seulement)

• RACONTEUR •

FILIERES DE BASE
- Garde-chasse
- Matelot
- Pilote

AVANCEES
- Avoué

COMPETENCES
- Baratin
- Charisme
- Eloquence
- Narration
- Séduction
- Sens de la répartie
- 25%/Etiquette

DEBOUCHES

AVANCES
- Charlatan
- Démagogue

• RATIER •

FILIERES DE BASE
- Geôlier
- Mendiant
- Pilleur de tombes
- Trafiquant de cadavres

COMPETENCES
- Camouflage urbain
- Déplacement silencieux (urbain)
- Dressage - Chien
- Immunité aux maladies
- Immunité aux poisons
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges
- Spécialisation - Fronde

DEBOUCHES DE BASE
- Brigand
- Garde du corps
- Geôlier
- Trafiquant de cadavres

• SCRIBE •

FILIERES DE BASE
- Domestique
- Voleur (Escroc)

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Langage secret - Classique
- Langue hermétique - Magikane
- 50%/Langue étrangère



DEBOUCHES

AVANCES
- Avoué
- Erudit
- Faussaire
- Marchand

• SOLDAT •

FILIERES DE BASE
- Prospecteur

AVANCEES
- Maître-Artisan (Armurier)

COMPETENCES
- Bagarre
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Langage secret - Jargon des Batailles
- 50%/Soins des animaux
- 25%/Equitation - Cheval

DEBOUCHES DE BASE
- Brigand
- Chasseur de primes

AVANCES
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier
- Chef-Sapeur (Nains seulement)
- Marchand d'esclaves
- Sergent mercenaire

• SPADASSIN •

FILIERES DE BASE
- Chasseur de primes

AVANCEES
- Sergent/Capitaine mercenaire

COMPETENCES
- Bagarre
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Equitation - Cheval
- Esquive

DEBOUCHES DE BASE
- Brigand
- Chasseur de primes

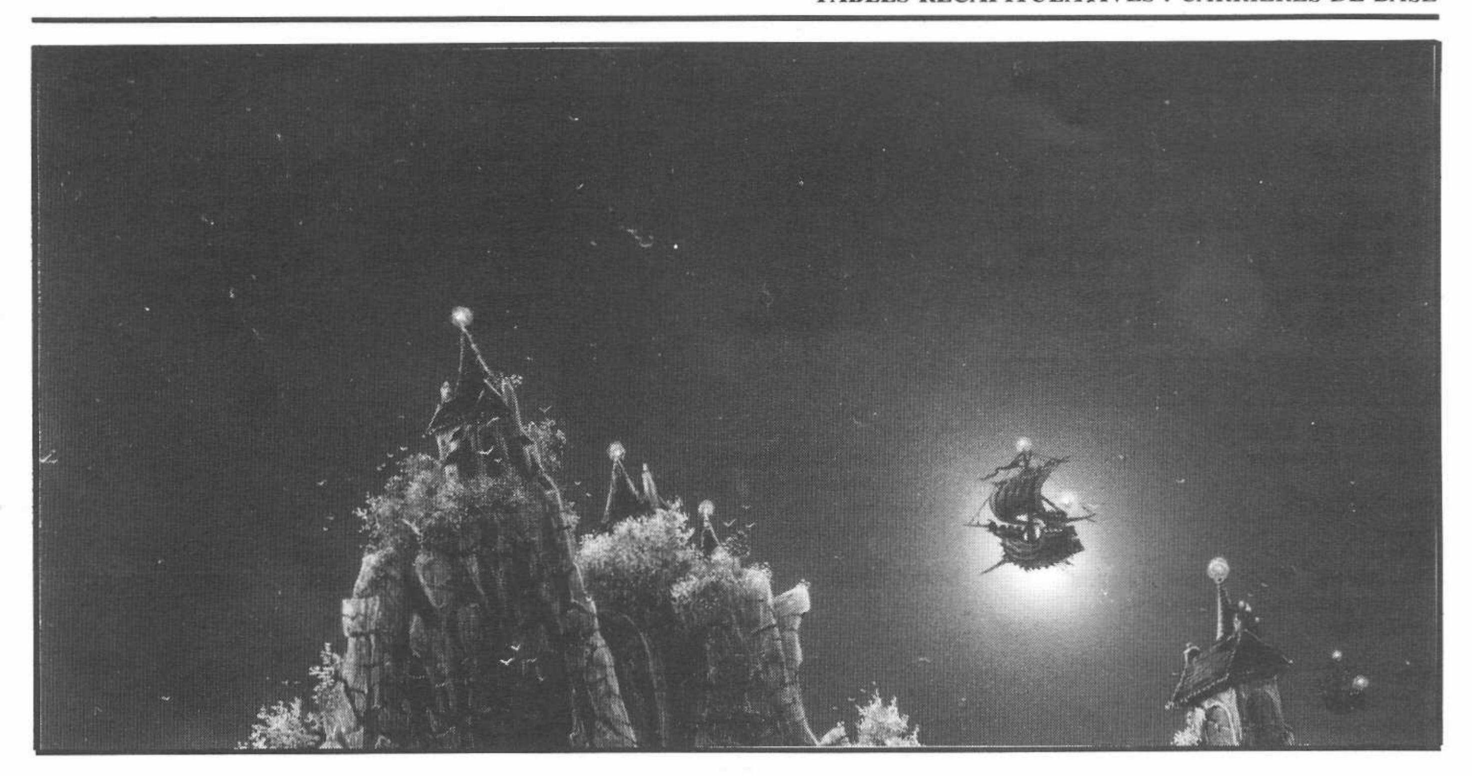
AVANCES
- Champion de justice
- Duelliste

• TRAFIQUANT DE CADAVRES •

FILIERES DE BASE
- Apprenti Alchimiste
- Apprenti Sorcier
- Estudiant en médecine
- Ratier

COMPETENCES
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- 25%/Reconnaissance des pièges

DEBOUCHES DE BASE
- Estudiant en médecine
- Garde du corps
- Ratier



• TRAPPEUR •

FILIERES DE BASE
- Colporteur
- Ovate

COMPETENCES
- Camouflage rural
- Canotage
- Déplacement silencieux (rural)
- Langage secret - Forestier
- Orientation
- Pictographie - Bûcheron
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges

DEBOUCHES DE BASE
- Hors-la-loi
- Ovate

AVANCES
- Eclaireur

• VOLEUR DE BETAIL •

FILIERES DE BASE
- Garde-chasse (Braconnier)
- Hors-la-loi
- Pâtre

COMPETENCES
- Conduite d'attelage
- Déplacement silencieux (rural)
- Spécialisation - Lasso
- 50%/Langage secret - Forestier
- 20%/Soins des animaux

DEBOUCHES DE BASE
- Hors-la-loi

AVANCES
- Marchand d'esclaves

• VOLEUR •

SPECIALITE	FILIERES	COMPETENCES	DEBOUCHES
	- Autre catégorie de Voleur - Bourreau (A) - Faussaire (A) - Receleur (A) ; plus :		- Autre catégorie de Voleur ; plus :
Voleur en général	- Bateleur (B) (Acrobate ou Funambule) - Bourreau (A) - Domestique (B) - Estudiant (B) - Faux-monnayeur (A)	- Camouflage urbain - Déplacement silencieux (rural) - Déplacement silencieux (urbain) - Langage secret - jargon des voleurs - Pictographie - Voleur - 25%/Evaluation	- Charlatan (A) - Garde du corps (B) - Hors-la-loi (B) - Racketteur (A)
Cambrioleur		comme Voleur en général, plus : - Crochetage de serrures - Escalade - Perception des alarmes magiques - Reconnaissance des pièges	- Garde du corps (B) - Receleur (A)
Escroc	- Collecteur d'impôts (B) - Péager (B)	comme Voleur en général, plus : - Escamotage - Détournement de fonds - 50%/Alphabétisation - 25%/Calcul mental	- Commerçant (B) - Receleur (A) - Scribe (B)
Rogneur de monnaie	- Collecteur d'impôts (B) - Commerçant (B)	comme Voleur en général, plus : - Escamotage - 50%/Numismatique	- Faux-monnayeur (A) - Receleur (A)
Tire-laine		comme Voleur en général, plus : - Escamotage - Fuite - Vol à la tire	- Garde du corps (B) - Receleur (A)

• LES CARRIERES AVANCEES •

1. Alchimiste
2. Assassin
3. Avoué
4. Bandit de grand chemin
5. Bourreau
6. Capitaine de navire
7. Capitaine mercenaire
8. Champion de Justice
9. Charlatan
10. Chef rebelle
11. Chef-Balistaire
12. Chef-Canonnier
13. Chef-Sapeur
14. Chevalier errant
15. Clerc
16. Démagogue
17. Druide
18. Duelliste
19. Eclaireur
20. Erudit
21. Espion
22. Explorateur
23. Faussaire
24. Faux-monnayeur
25. Franc-archer
26. Maître-Artisan
27. Marchand
28. Marchand d'esclaves
29. Massacreur de géants
30. Médecin
31. Navigateur
32. Racketteur
33. Receleur
34. Répurgateur
35. Sorcier
    Démoniste
    Elémentaliste
    Illusionniste
    Nécromant
36. Templier

• ALCHIMISTE •

FILIERES DE BASE
- Apprenti Alchimiste

COMPETENCES
Niveau 1
- Chimie
- Incantations - Magie Mineure seulement
- Langue hermétique - Magikane
- Métallurgie

Niveau 2
- Connaissance des parchemins
- Connaissance des plantes
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 1
- Préparation de poisons
- Sens de la magie

Niveau 3
- Connaissance des runes
- Conscience de la magie
- Fabrication de potions
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 2
- Méditation

Niveau 4
- Fabrication de parchemins
- Identification des objets magiques
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 3
- Langue hermétique - Arcane Naine ou Elfe

DEBOUCHES

AVANCES
- Alchimiste (Niveau suivant)
- Sorcier, Niveau 1

• ASSASSIN •

FILIERES DE BASE
- Chasseur de primes

AVANCEES
- Champion de justice
- Duelliste
- Espion
- Franc-archer

COMPETENCES
- Adresse au tir
- Camouflage rural
- Camouflage urbain
- Déguisement
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Escalade
- Filature
- Préparation de poisons
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes à 2 mains
- Spécialisation - Armes de jet
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Armes de poing
- Spécialisation - Lasso
- Spécialisation - Sarbacane

DEBOUCHES DE BASE
- Mercenaire

AVANCES
- Chef rebelle
- Répurgateur

• AVOUE •

FILIERES DE BASE
- Collecteur d'impôts
- Estudiant
- Scribe

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Eloquence
- Etiquette
- Langage secret - Classique
- Législations
- Pictographie - Juriste

DEBOUCHES

DE BASE
- Raconteur

AVANCES
- Démagogue
- Marchand

• BANDIT DE GRAND CHEMIN •

FILIERES

DE BASE
- Brigand
- Cocher
- Guide-convoyeur
- Hors-la-loi
- Patrouilleur rural
- Péager

AVANCEES
- Chef rebelle
- Duelliste

COMPETENCES
- Acrobatie équestre
- Adresse au tir
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Equitation - Cheval
- Etiquette
- Evaluation
- Sens de la répartie
- Soins des animaux - Cheval
- Spécialisation - Escrime
- Spécialisation - Pistolet

DEBOUCHES

AVANCES
- Chef rebelle
- Duelliste
- Sergent mercenaire

• BOURREAU •

FILIERES

DE BASE
- Geôlier

COMPETENCES
- Spécialisation - Armes articulées
- Torture
- Traumatologie

DEBOUCHES

DE BASE
- Voleur (toutes catég.)

AVANCES
- Chef rebelle
- Racketteur

• CAPITAINE/SECOND DE NAVIRE •

FILIERES

DE BASE
- Combattant embarqué
- Matelot
- Pilote

AVANCEES
- Explorateur
- Navigateur (directement Capitaine)

COMPETENCES DE SECOND
- Bagarre
- Construction navale
- Endurance à l'alcool
- Manœuvres nautiques
- Narration
- Natation

DEBOUCHES DE SECOND

DE BASE
- Pilote

AVANCES
- Capitaine de navire
- Navigateur

COMPETENCES DE CAPITAINE
- Construction navale
- Coups puissants
- Dressage - Perroquet ou singe
- Langue étrangère
- Numismatique
- Spécialisation - Escrime

DEBOUCHES DE CAPITAINE

DE BASE
- Pilote

AVANCES
- Explorateur

• CAPITAINE/SERGENT MERCENAIRE •

FILIERES

DE BASE
- Combattant embarqué
- Ecuyer (directement Capitaine)
- Garde
- Mercenaire
- Soldat

AVANCEES
- Bandit de grand chemin
- Champion de justice
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier
- Chef rebelle
- Chevalier errant (directement Capitaine)
- Duelliste
- Eclaireur
- Explorateur (directement Capitaine)
- Franc-archer
- Marchand d'esclaves
- Templier (directement Capitaine)

COMPETENCES DE SERGENT
- Bagarre
- Coups assommants
- Coups puissants
- Endurance à l'alcool
- Jeu
- Langage secret - Jargon des Batailles

COMPETENCES DE CAPITAINE
- Coups précis
- Désarmement
- Equitation - Cheval
- Esquive
- Héraldique
- Spécialisation - Armes à 2 mains
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Lance de cavalerie

DEBOUCHES

DE BASE
- Chasseur de primes
- Joueur professionnel
- Spadassin

AVANCES
- Champion de justice
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier
- Chef rebelle
- Chevalier errant (Capitaine de Cavalerie seulement)
- Explorateur (Capitaine seulement)

• CHAMPION DE JUSTICE •

FILIERES

DE BASE
- Garde
- Gladiateur
- Spadassin

AVANCEES
- Sergent/Capitaine mercenaire

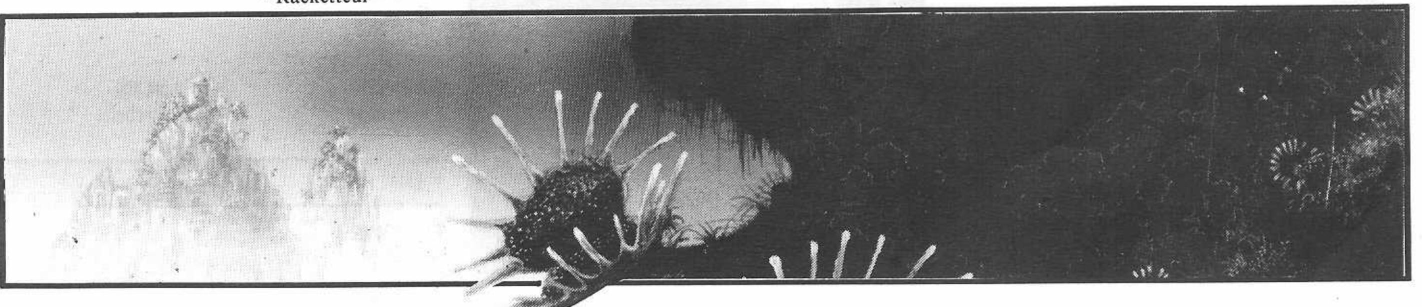
COMPETENCES
- Coups puissants
- Esquive
- Spécialisation - Armes à 2 mains
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Armes de poing
- Spécialisation - Escrime
- Spécialisation - Filet
- Spécialisation - Lasso

DEBOUCHES

AVANCES
- Assassin
- Duelliste
- Répurgateur
- Sergent mercenaire
- Templier

• CHARLATAN •

FILIERES DE BASE
- Agitateur
- Apothicaire
- Apprenti Alchimiste
- Apprenti Sorcier
- Bateleur (Prestidigitateur ou Diseur de bonne aventure)
- Estudiant en médecine



- Joueur professionnel
- Magnétiseur
- Ménestrel
- Prédicateur
- Raconteur
- Voleur (en général)

COMPETENCES
- Baratin
- Charisme
- Déguisement
- Eloquence
- Escamotage
- Evaluation
- Imitation
- Séduction
- Sens de la répartie

DEBOUCHES

AVANCES
- Démagogue
- Espion

• CHEF REBELLE •

FILIERES DE BASE
- Garde du corps
- Gladiateur
- Hors-la-loi
- Mercenaire

AVANCEES
- Assassin
- Bandit de grand chemin
- Bourreau
- Démagogue
- Eclaireur
- Franc-archer
- Marchand d'esclaves
- Racketteur
- Sergent/Capitaine mercenaire

COMPETENCES
- Equitation - Cheval
- Identification des plantes
- Langage secret - Jargon des Batailles
- Langage secret - Jargon des Voleurs
- Pistage

DEBOUCHES

AVANCES
- Bandit de grand chemin
- Démagogue
- Eclaireur
- Sergent mercenaire

• CHEF BALISTAIRE •

FILIERES DE BASE
- Combattant embarqué
- Enginneur
- Manouvrier
- Mercenaire
- Soldat

AVANCEES
- Chef-Canonnier
- Chef-Sapeur
- Sergent/Capitaine mercenaire

COMPETENCES
- Spécialisation - Arbalète géante
- Spécialisation - Catapulte
- Technologie
- Travail du bois

DEBOUCHES DE BASE
- Combattant embarqué

AVANCES
- Chef Canonnier
- Chef-Sapeur (Nains seulement)
- Sergent mercenaire

• CHEF CANONNIER •

FILIERES DE BASE
- Enginneur
- Mercenaire
- Soldat

AVANCEES
- Chef-Balistaire
- Chef-Sapeur
- Sergent/Capitaine mercenaire

COMPETENCES
- Conduite d'attelage
- Spécialisation - Bombarde
- Spécialisation - Explosifs
- Spécialisation - Pistolet
- Spécialisation - Tromblon
- Technologie

DEBOUCHES DE BASE
- Combattant embarqué

AVANCES
- Chef-Balistaire
- Sergent mercenaire

• CHEF-SAPEUR •

FILIERES DE BASE
- Combattant des tunnels (Nains seulement)
- Enginneur
- Mercenaire (Nains seulement)
- Soldat (Nains seulement)

AVANCEES
- Chef-Balistaire (Nains seulement)

COMPETENCES
- Spécialisation - Catapulte
- Spécialisation - Explosifs
- Technologie
- Travail du bois

DEBOUCHES DE BASE
- Combattant des tunnels
- Enginneur
- Mercenaire

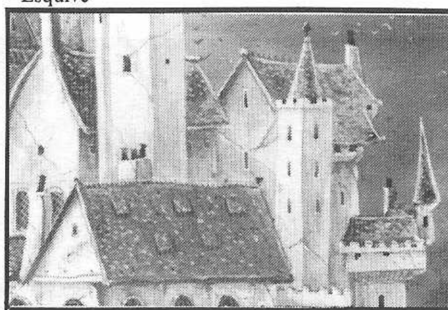
AVANCES
- Chef-Balistaire
- Chef-Canonnier

• CHEVALIER ERRANT •

FILIERES DE BASE
- Ecuyer
- Gentilhomme

AVANCEES
- Capitaine mercenaire (cavalerie seulement)
- Templier

COMPETENCES
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Equitation - Cheval
- Esquive



- Etiquette
- Héraldique
- Langage secret - Jargon des Batailles
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes à 2 mains
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Lance de cavalerie

DEBOUCHES

AVANCES
- Capitaine mercenaire
- Templier

• CLERC •

FILIERES DE BASE
- Initié

COMPETENCES

Niveau 1
- Eloquence
- Incantations - Cléricales, Niveau 1
- Langue hermétique - Magikane
- Méditation - plus celles dépendant de sa déité

Niveau 2
- Identification des mort-vivants
- Incantations - cléricales, Niveau 2
- Sens de la magie - plus celles dépendant de sa déité

Niveau 3
- Conscience de la magie
- Fabrication de parchemins
- Incantations - cléricales, Niveau 3 - plus celles dépendant de sa déité

Niveau 4
- Fabrication de potions
- Incantations - cléricales, Niveau 4
- plus celles dépendant de sa déité

DEBOUCHES

AVANCES
- Clerc (Niveau suivant)
- Démagogue
- Répurgateur

• DEMAGOGUE •

FILIERES DE BASE
- Agitateur
- Bateleur (Fantaisiste)
- Raconteur

AVANCEES
- Avoué
- Charlatan
- Chef rebelle
- Clerc
- Maître-Artisan Imprimeur)

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Baratin
- Eloquence

DEBOUCHES DE BASE
- Mercenaire

AVANCES
- Chef rebelle

• DRUIDE •

FILIERES DE BASE
- Ovate

COMPETENCES

Niveau 1
- Connaissance des plantes
- Equitation
- Incantations - druidiques, Niveau 1
- Langue hermétique - Druidique
- Méditation
- Traumatologie - plus celles dépendant de la Foi Antique

Niveau 2
- Divination
- Emprise sur les animaux
- Incantations - druidiques, Niveau 2
- Pathologie
- Sens de la magie - plus celles dépendant de la Foi Antique

Niveau 3
- Astronomie
- Conscience de la magie
- Incantations - druidiques, Niveau 3
- Préparation de poisons

Niveau 4
- Connaissance des runes
- Fabrication de potions
- Incantations - druidiques, Niveau 4

DEBOUCHES

Néant

• DUELLISTE •

FILIERES DE BASE	AVANCEES
- Gentilhomme	- Bandit de grand chemin
- Spadassin	- Champion de justice

COMPETENCES
- Adresse au tir
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Etiquette
- Spécialisation - Armes de parade
- Spécialisation - Escrime
- Spécialisation - Pistolet

DEBOUCHES

AVANCES
- Assassin
- Bandit de grand chemin
- Sergent mercenaire

• ECLAIREUR •

FILIERES DE BASE	AVANCEES
- Bûcheron	- Chef rebelle
- Chasseur	
- Cocher	
- Courrier	
- Garde-chasse	
- Guide-convoyeur	
- Muletier	
- Pâtre	
- Prospecteur	
- Trappeur	

COMPETENCES
- Camouflage rural
- Déplacement silencieux (rural)
- Equitation - Cheval
- Langage secret - Forestier
- Orientation
- Pictographie - Eclaireur
- Pistage
- Soins des animaux

DEBOUCHES DE BASE	AVANCES
- Chasseur de primes	- Chef rebelle
	- Explorateur
	- Sergent mercenaire

• ERUDIT •



FILIERES DE BASE
- Estudiant
- Scribe

COMPETENCES
- Astronomie
- Cartographie
- Connaissance des runes
- Histoire
- Identification des plantes
- Langue étrangère
- Linguistique
- Numismatique
- Sens de la magie

DEBOUCHES

AVANCES
- Explorateur
- Marchand

• ESPION •

FILIERES

AVANCEES
- Charlatan
- Explorateur

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Camouflage urbain
- Comédie
- Corruption
- Crochetage de serrures
- Cryptographie
- Déguisement
- Déplacement silencieux (urbain)
- Escamotage
- Filature
- Fuite
- Linguistique
- Séduction
- Sens de la répartie
- Sixième sens

DEBOUCHES

AVANCES
- Assassin



• EXPLORATEUR •

FILIERES

AVANCEES
- Capitaine de navire
- Capitaine mercenaire
- Eclaireur
- Erudit
- Maître-Artisan (Calligraphe)
- Marchand
- Navigateur

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Cartographie
- Conduite d'attelage
- Equitation
- Evaluation
- Législations
- Linguistique
- Orientation
- Pistage

DEBOUCHES

AVANCES
- Capitaine mercenaire
- Espion
- Navigateur
- Second de navire

• FAUSSAIRE •

FILIERES DE BASE
- Scribe

AVANCEES
- Maître-Artisan (Calligraphe ou Graveur)

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Art - peut graver des sceaux, falsifier des documents et imiter une écriture

DEBOUCHES DE BASE
- Voleur (toutes catégories)

AVANCES
- Faux-monnayeurs

• FAUX-MONNAYEUR •

FILIERES DE BASE
- Apprenti Alchimiste
- Voleur (Rogneur)

AVANCEES
- Faussaire
- Maître-Artisan (Graveur)

COMPETENCES
- Art - gravure sur métal
- Calcul mental
- Métallurgie
- Numismatique

DEBOUCHES DE BASE
- Voleur (en général)

AVANCES
- Receleur

• FRANC-ARCHER •

FILIERES DE BASE
- Chasseur de primes
- Garde-chasse (strictement)
- Hors-la-loi

COMPETENCES
- Adresse au tir
- Spécialisation - Arc long

DEBOUCHES

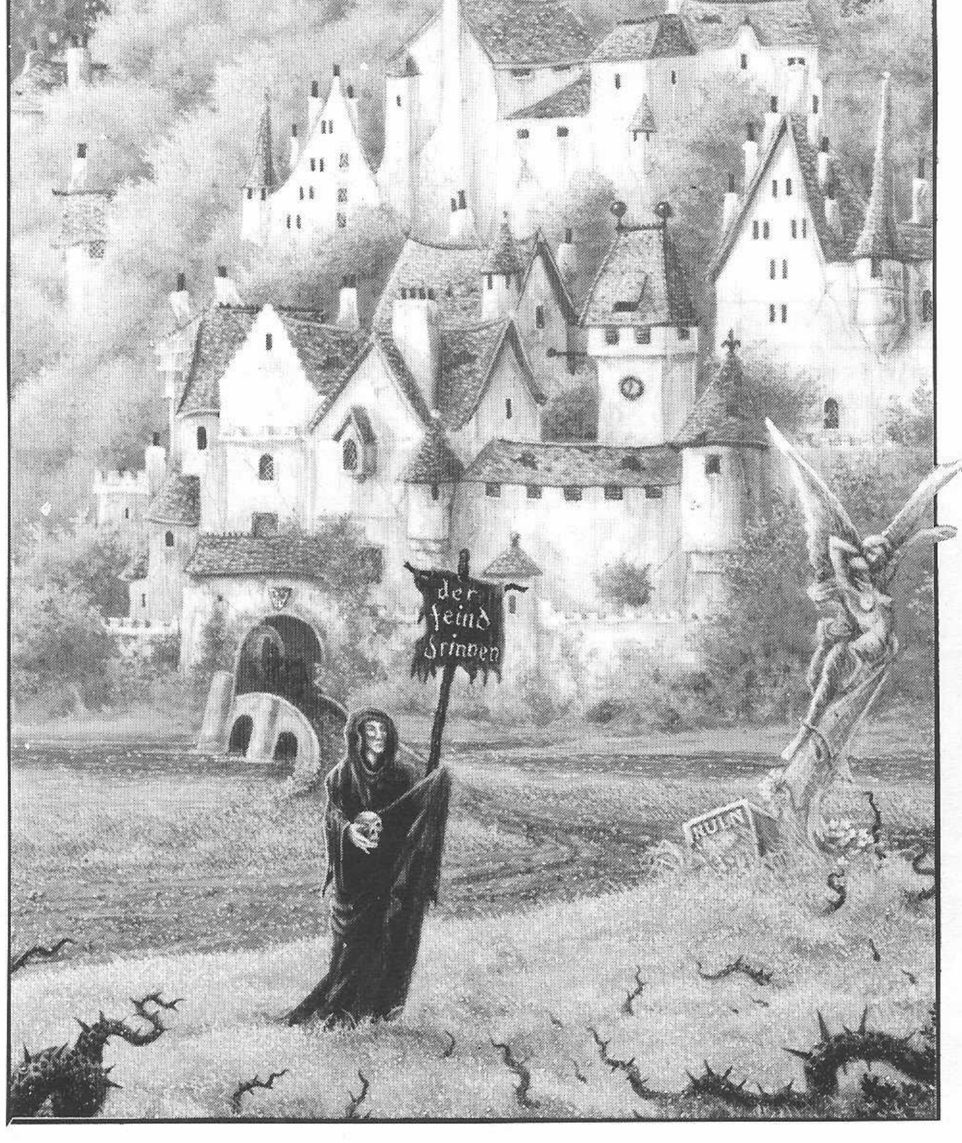
AVANCES
- Assassin
- Chef rebelle
- Sergent mercenaire

• MAITRE-ARTISAN •

FILIERES DE BASE
- Apprenti artisan
- Engingneur (pour Charpentier ou Maçon seulement)

AVANCEES
- Maître-Artisan (autre catégorie)

COMPETENCES
- Conduite d'attelage
- Connaissance des parchemins
- Langage secret - Guilde
- Pictographie - Artisan
- Sens de la magie
- Compétences du métier



COMPETENCES ET DEBOUCHES PAR METIER

SPECIALITE	COMPETENCES	DEBOUCHES
Armurier	- Métallurgie - Travail du métal	- Soldat (B)
Brasseur	- Fermentation	
Calligraphe	- Art	- Explorateur (A) - Faussaire (A)
Chandelon		
Charpentier	- Travail du bois	- Engingneur (B - Nains seulement)
Charpentier de marine	- Construction navale - Travail du bois	
Charron	- Travail du bois	
Cordonnier - Bottier	- Confection	
Forgeron	- Travail du métal	
Graveur	- Art	- Faussaire (A) - Faux-monnayeur (A)
Imprimeur		- Démagogue (A)
Joaillier	- Joaillcrie	- Marchand (A)
Maçon	- Travail de la pierre	- Engingneur (B - Nains seulement)
Menuisier	- Travail du bois	
Potier	- Art - Chimie	
Tailleur	- Confection	
Tanneur	- Chimie	
Tonnelier	- Travail du bois	
Verrier	- Chimie	

• MARCHAND •

FILIERES DE BASE
- Collecteur d'impôts
- Commerçant
- Scribe

AVANCEES
- Avoué
- Erudit
- Maître-Artisan (Joaillier)

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Calcul mental
- Commerce
- Equitation
- Evaluation
- Langage secret - Guilde
- Langue étrangère
- Numismatique
- Sens de la magie

DEBOUCHES

AVANCES
- Explorateur

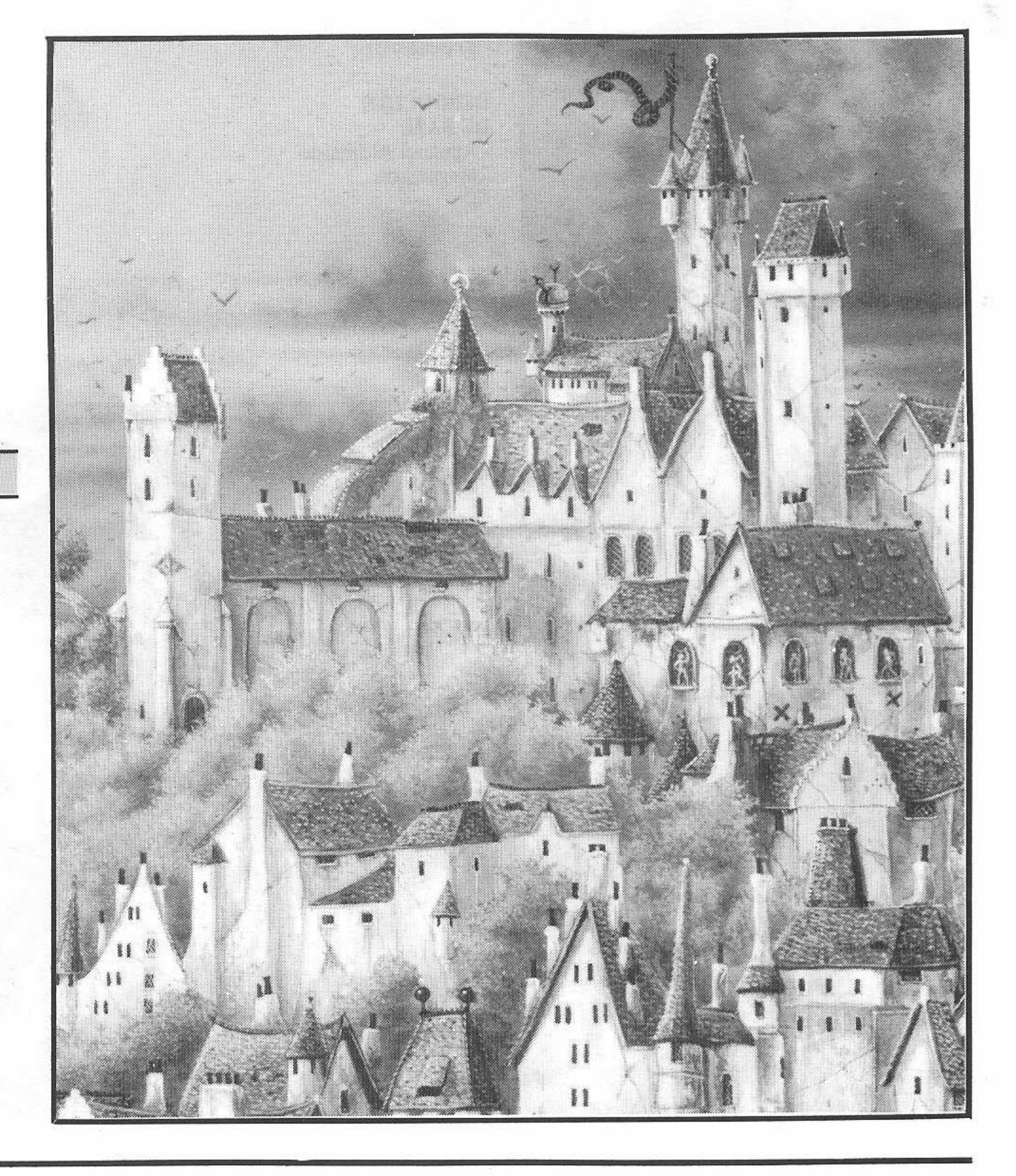
• MARCHAND D'ESCLAVES •

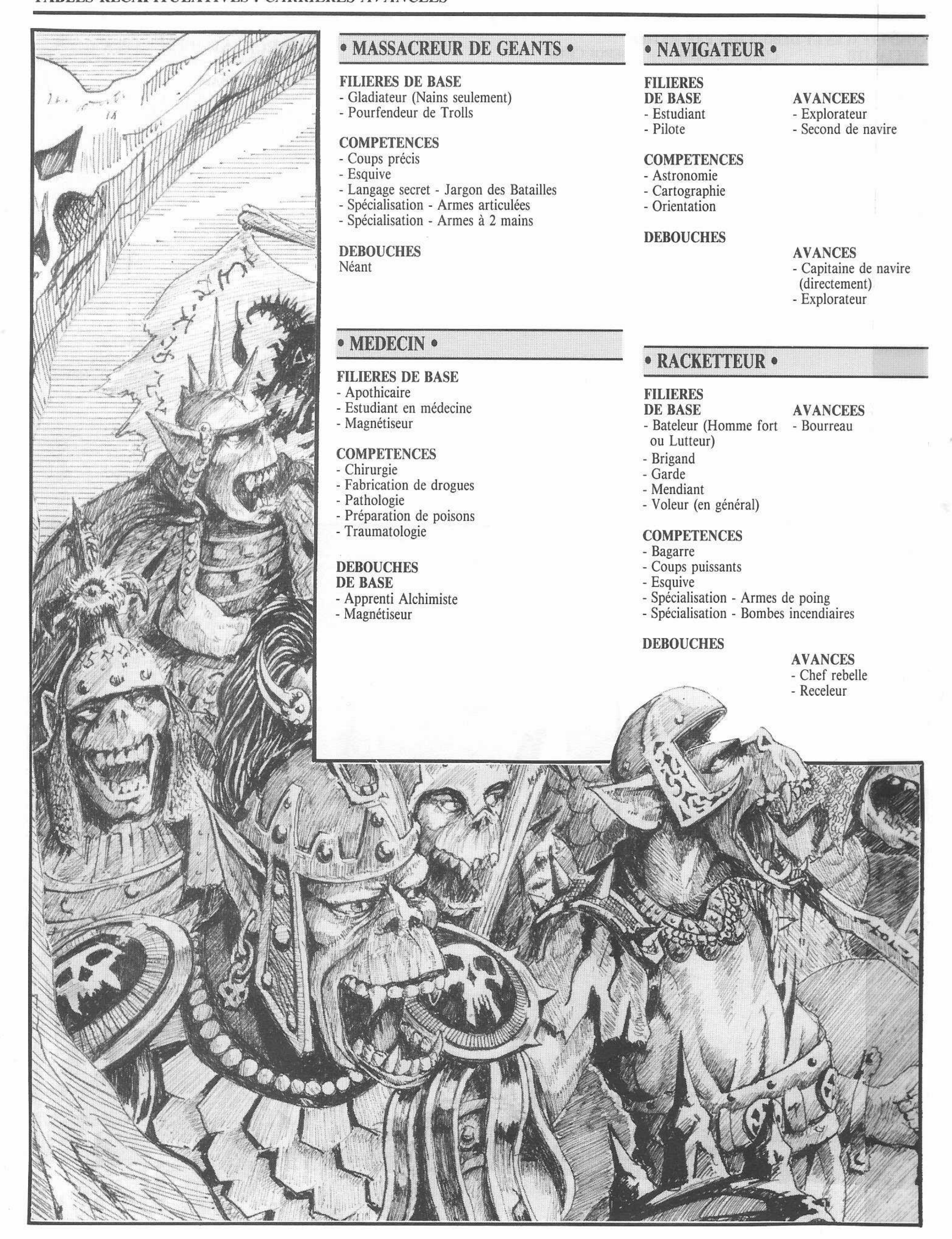
FILIERES DE BASE
- Brigand
- Chasseur de primes
- Combattant embarqué
- Geôlier
- Matelot
- Mercenaire
- Soldat
- Voleur de bétail

COMPETENCES
- Conduite d'attelage
- Coups assommants
- Equitation
- Langue étrangère

DEBOUCHES DE BASE
- Matelot

AVANCES
- Chef rebelle
- Sergent mercenaire





• MASSACREUR DE GEANTS •

FILIERES DE BASE
- Gladiateur (Nains seulement)
- Pourfendeur de Trolls

COMPETENCES
- Coups précis
- Esquive
- Langage secret - Jargon des Batailles
- Spécialisation - Armes articulées
- Spécialisation - Armes à 2 mains

DEBOUCHES
Néant

• MEDECIN •

FILIERES DE BASE
- Apothicaire
- Estudiant en médecine
- Magnétiseur

COMPETENCES
- Chirurgie
- Fabrication de drogues
- Pathologie
- Préparation de poisons
- Traumatologie

DEBOUCHES DE BASE
- Apprenti Alchimiste
- Magnétiseur

• NAVIGATEUR •

FILIERES DE BASE
- Estudiant
- Pilote

AVANCEES
- Explorateur
- Second de navire

COMPETENCES
- Astronomie
- Cartographie
- Orientation

DEBOUCHES

AVANCES
- Capitaine de navire (directement)
- Explorateur

• RACKETTEUR •

FILIERES DE BASE
- Bateleur (Homme fort ou Lutteur)
- Brigand
- Garde
- Mendiant
- Voleur (en général)

AVANCEES
- Bourreau

COMPETENCES
- Bagarre
- Coups puissants
- Esquive
- Spécialisation - Armes de poing
- Spécialisation - Bombes incendiaires

DEBOUCHES

AVANCES
- Chef rebelle
- Receleur

• RECELEUR •

FILIERES DE BASE
- Brigand
- Colporteur
- Commerçant
- Contrebandier
- Guide-racoleur
- Pilleur de tombes
- Voleur (spécialisé seulement)

AVANCEES
- Faux-monnayeur
- Racketteur

COMPETENCES
- Calcul mental
- Escamotage
- Evaluation
- Sens de la magie

DEBOUCHES DE BASE
- Commerçant
- Voleur (toutes catégories)

• REPURGATEUR •

FILIERES

AVANCEES
- Assassin
- Champion de justice
- Clerc
- Templier

COMPETENCES
- Adresse au tir
- Coups puissants
- Déplacement silencieux (rural)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Eloquence
- Sixième sens
- Spécialisation - Arbalète de poing
- Spécialisation - Armes de jet
- Spécialisation - Filet
- Spécialisation - Lasso

DEBOUCHES DE BASE
- Initié (ou Clerc s'il a déjà été Initié)

AVANCES
- Templier

• SORCIER •

FILIERES DE BASE
- Apprenti Sorcier

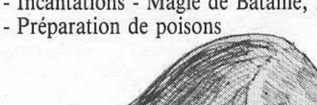
AVANCEES
- Alchimiste
- Démoniste
- Elémentaliste
- Illusionniste
- Nécromant

COMPETENCES

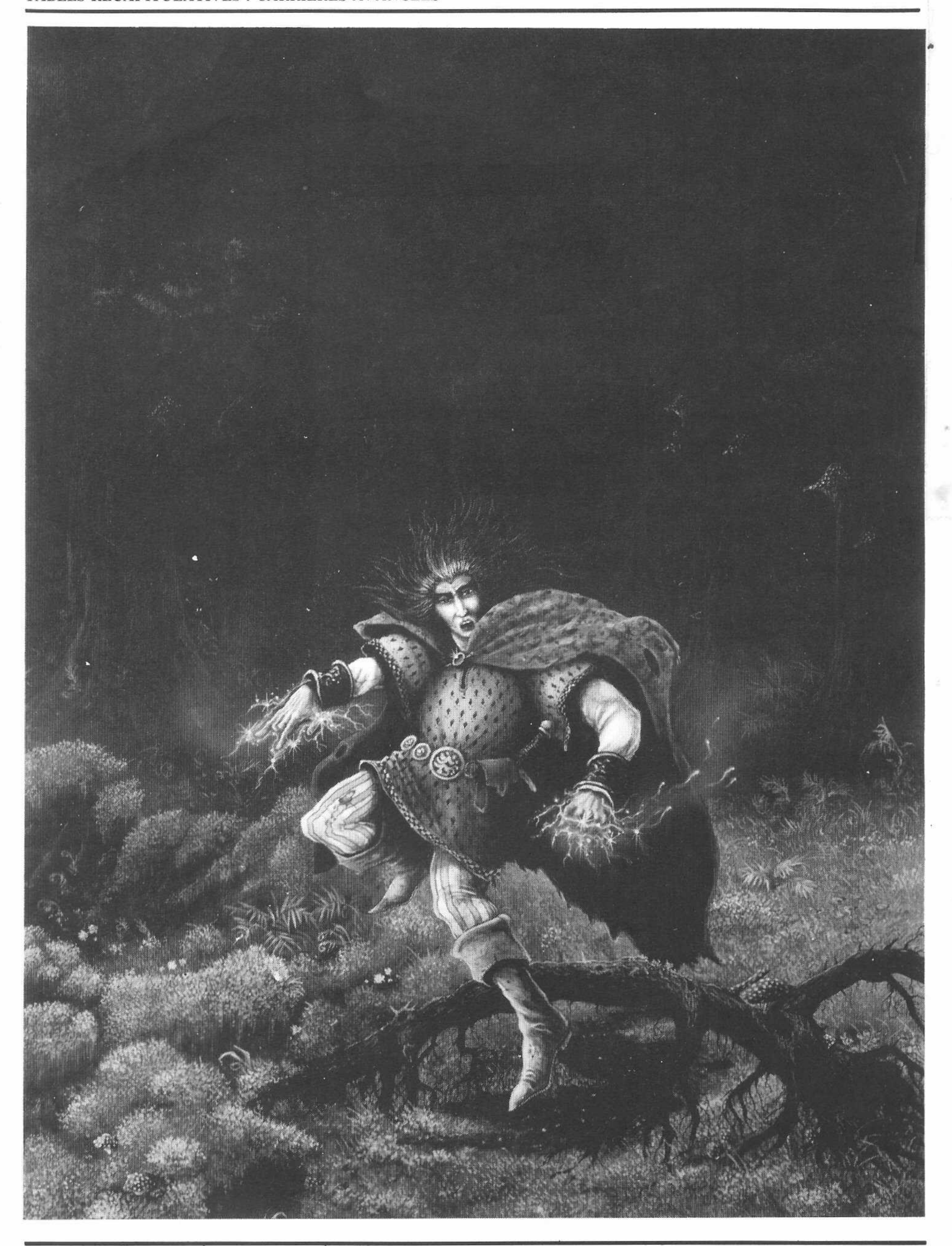
Niveau 1
- Connaissance des parchemins
- Connaissance des runes
- Identification des plantes
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 1
- Sens de la magie

Niveau 2
- Connaissance des plantes
- Conscience de la magie
- Evaluation
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 2
- Méditation

Niveau 3
- Connaissance des démons
- Identification des mort-vivants
- Identification des objets magiques
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 3
- Préparation de poisons







Niveau 4
- Fabrication de parchemins
- Fabrication de potions
- Incantations - Magie de Bataille, Niveau 4
- Langue hermétique - Arcane Naine ou Elfe

DEBOUCHES

AVANCES
- Démoniste
- Elémentaliste
- Illusionniste
- Nécromant
- Sorcier (Niveau suivant)

• SORCIER - DEMONISTE •

FILIERES

AVANCEES
- Illusionniste
- Nécromant
- Sorcier

COMPETENCES
Niveau 1
- Connaissance des démons
- Incantations - Magie Démonique, Niveau 1
- Langue hermétique - Démonique

Niveau 2
- Identification des mort-vivants
- Incantations - Magie Démonique, Niveau 2
- Méditation

Niveau 3
- Conscience de la magie
- Identification des objets magiques
- Incantations - Magie Démonique, Niveau 3

Niveau 4
- Astronomie
- Fabrication de parchemins
- Fabrication de potions
- Incantations - Magie Démonique, Niveau 4

DEBOUCHES

AVANCES
- Démoniste (Niveau suivant)
- Illusionniste
- Nécromant
- Sorcier

• SORCIER - ELEMENTALISTE •

FILIERES

AVANCEES
- Illusionniste
- Sorcier

COMPETENCES
Niveau 1
- Connaissance des plantes
- Incantations - Magie Elémentaire, Niveau 1
- Langue hermétique - Magikane Elémentaire
- Métallurgie
- Radiesthésie

Niveau 2
- Astronomie
- Identification des mort-vivants
- Incantations - Magie Elémentaire, Niveau 2
- Méditation

Niveau 3
- Connaissance des démons
- Conscience de la magie
- Identification des objets magiques
- Incantations - Magie Elémentaire, Niveau 3
- Langue hermétique - Druidique

Niveau 4
- Fabrication de potions
- Incantations - Magie Elémentaire, Niveau 4
- Langue hermétique - Arcane Naine ou Elfe

DEBOUCHES

AVANCES
- Elémentaliste (Niveau suivant)
- Illusionniste
- Sorcier

• SORCIER - ILLUSIONNISTE •

FILIERES

AVANCEES
- Démoniste
- Elémentaliste
- Nécromant
- Sorcier

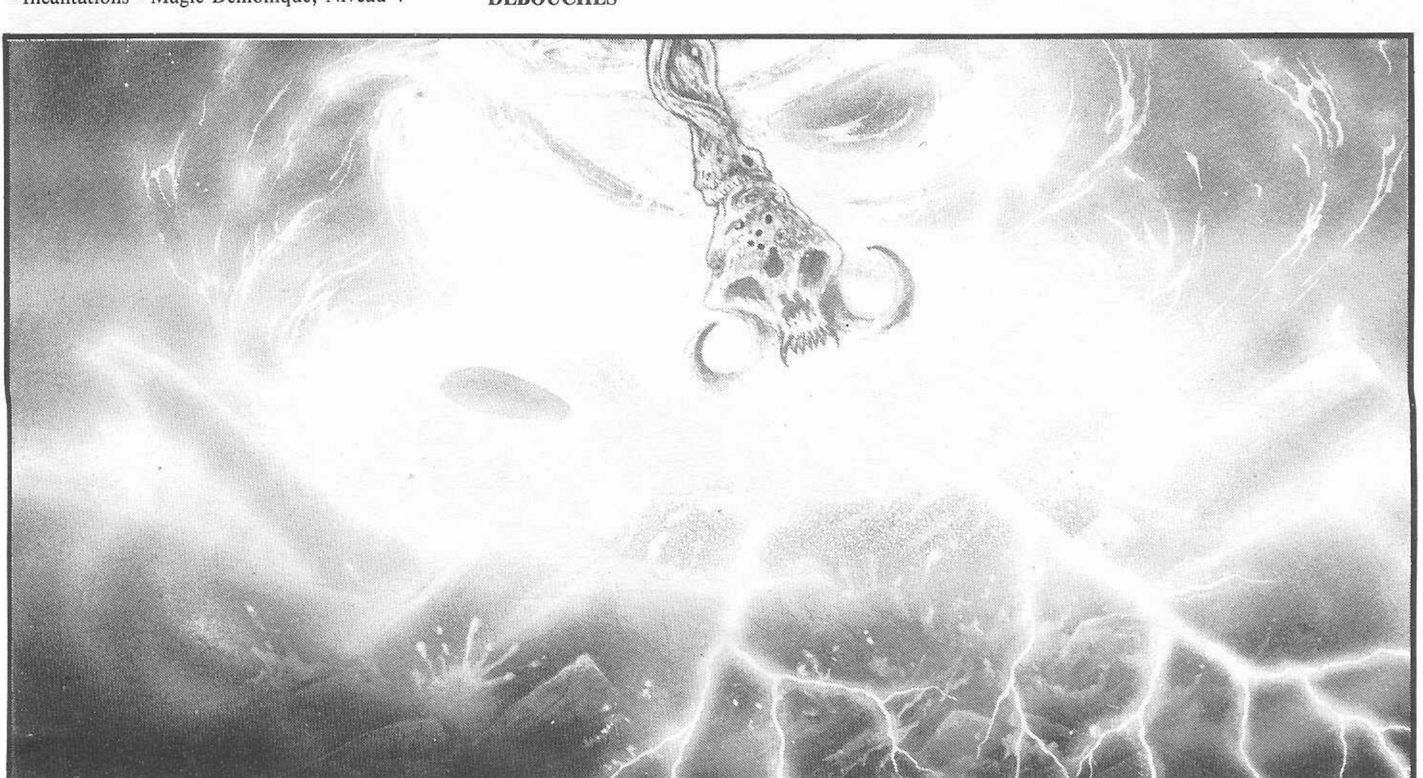
COMPETENCES
Niveau 1
- Evaluation
- Incantations - Magie Illusoire, Niveau 1
- Langue hermétique - Magikane Illusoire

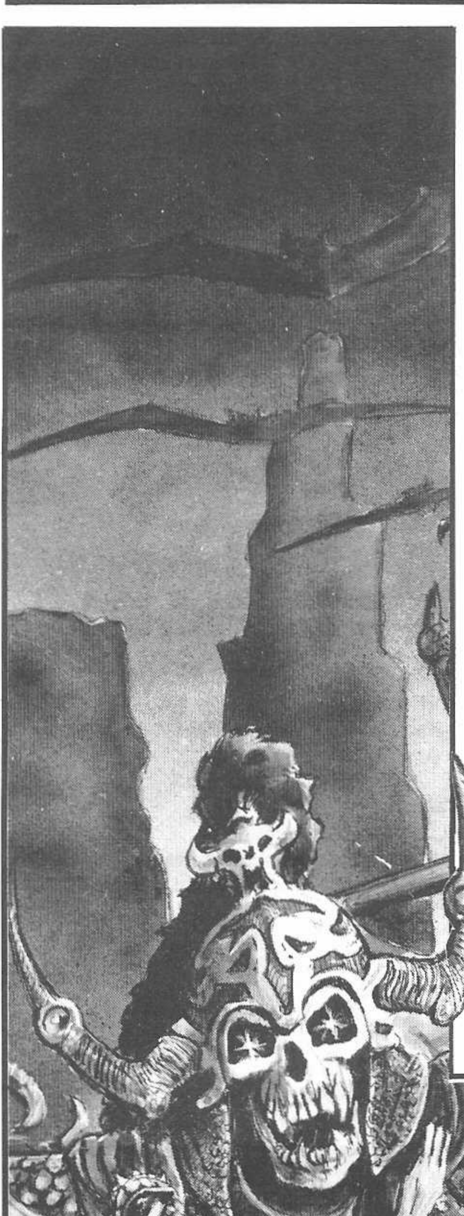
Niveau 2
- Hypnotisme
- Incantations - Magie Illusoire, Niveau 2
- Méditation

Niveau 3
- Conscience de la magie
- Identification des mort-vivants
- Incantations - Magie Illusoire, Niveau 3

Niveau 4
- Fabrication de parchemins
- Fabrication de potions
- Identification des objets magiques
- Incantations - Magie Illusoire, Niveau 4

DEBOUCHES





AVANCES
- Démoniste
- Elémentaliste
- Illusionniste (Niveau suivant)
- Nécromant
- Sorcier

• SORCIER - NECROMANT •

FILIERES

AVANCEES
- Démoniste
- Illusionniste
- Sorcier

COMPETENCES
Niveau 1
- Identification des mort-vivants
- Incantations - Magie Nécromantique, Niveau 1
- Langue hermétique - Magikane Nécromantique

Niveau 2
- Connaissance des démons
- Incantations - Magie Nécromantique, Niveau 2
- Méditation

Niveau 3
- Conscience de la magie
- Fabrication de drogues
- Incantations - Magie Nécromantique, Niveau 3

Niveau 4
- Fabrication de parchemins
- Fabrication de potions
- Identification des objets magiques
- Incantations - Magie Nécromantique, Niveau 4

DEBOUCHES

AVANCES
- Démoniste
- Illusioniste
- Nécromant (Niveau suivant)
- Sorcier

• TEMPLIER •

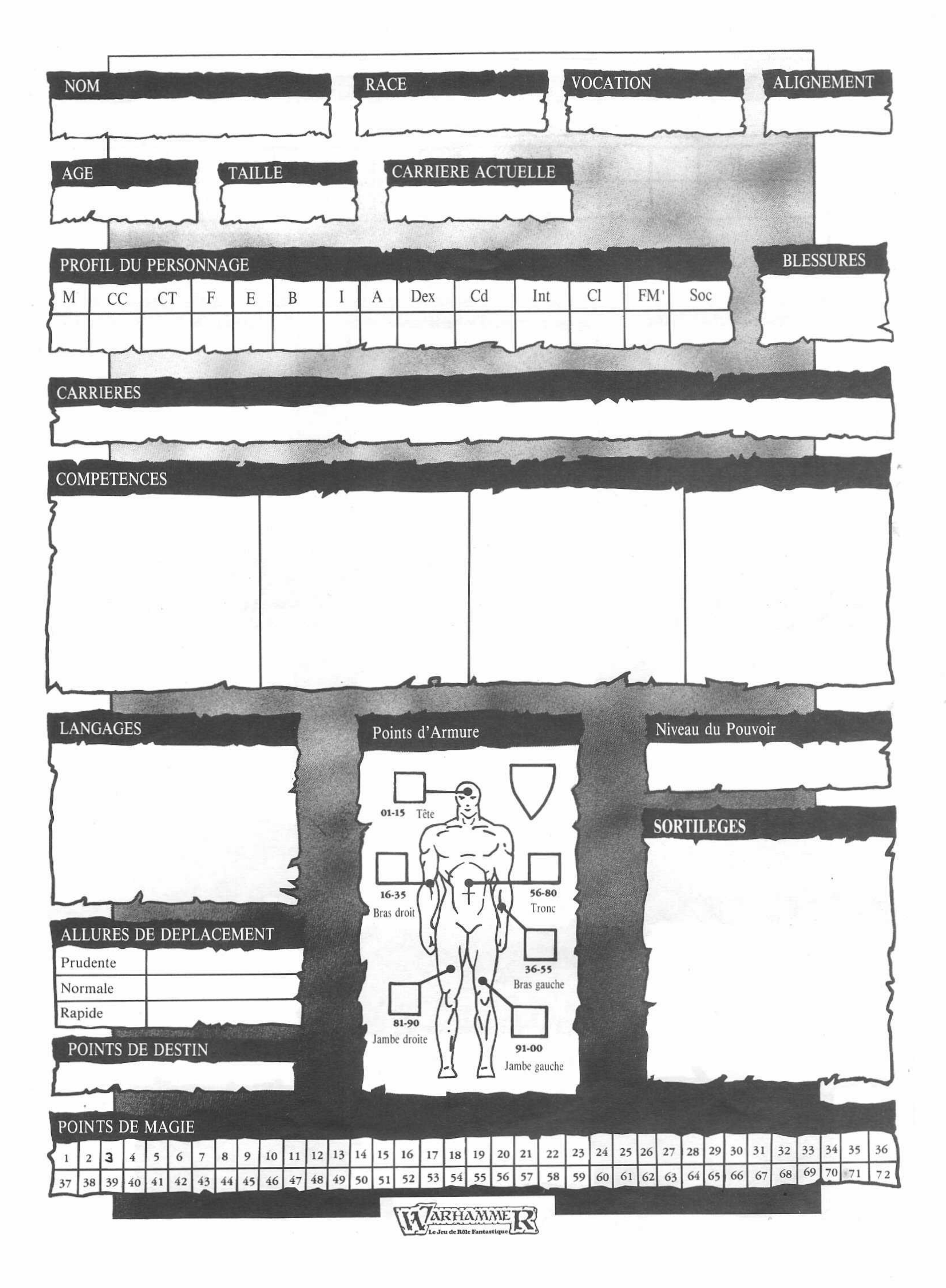
FILIERES

AVANCEES
- Chevalier errant
- Champion de justice
- Répurgateur

COMPETENCES
- Alphabétisation
- Coups assommants
- Coups puissants
- Désarmement
- Equitation - Cheval
- Esquive
- Langage secret - Jargon des Batailles
- Pictographie - Templier
- Spécialisation - Lance de cavalerie

DEBOUCHES
DE BASE
- Initié

AVANCES
- Capitaine mercenaire
- Chevalier errant
- Répurgateur



NOM

RACE

VOCATION

ALIGNEMENT

AGE

TAILLE

CARRIERE ACTUELLE

PROFIL DU PERSONNAGE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

BLESSURES

CARRIERES

COMPETENCES

LANGAGES

Points d'Armure

Niveau du Pouvoir

SORTILEGES

ALLURES DE DEPLACEMENT

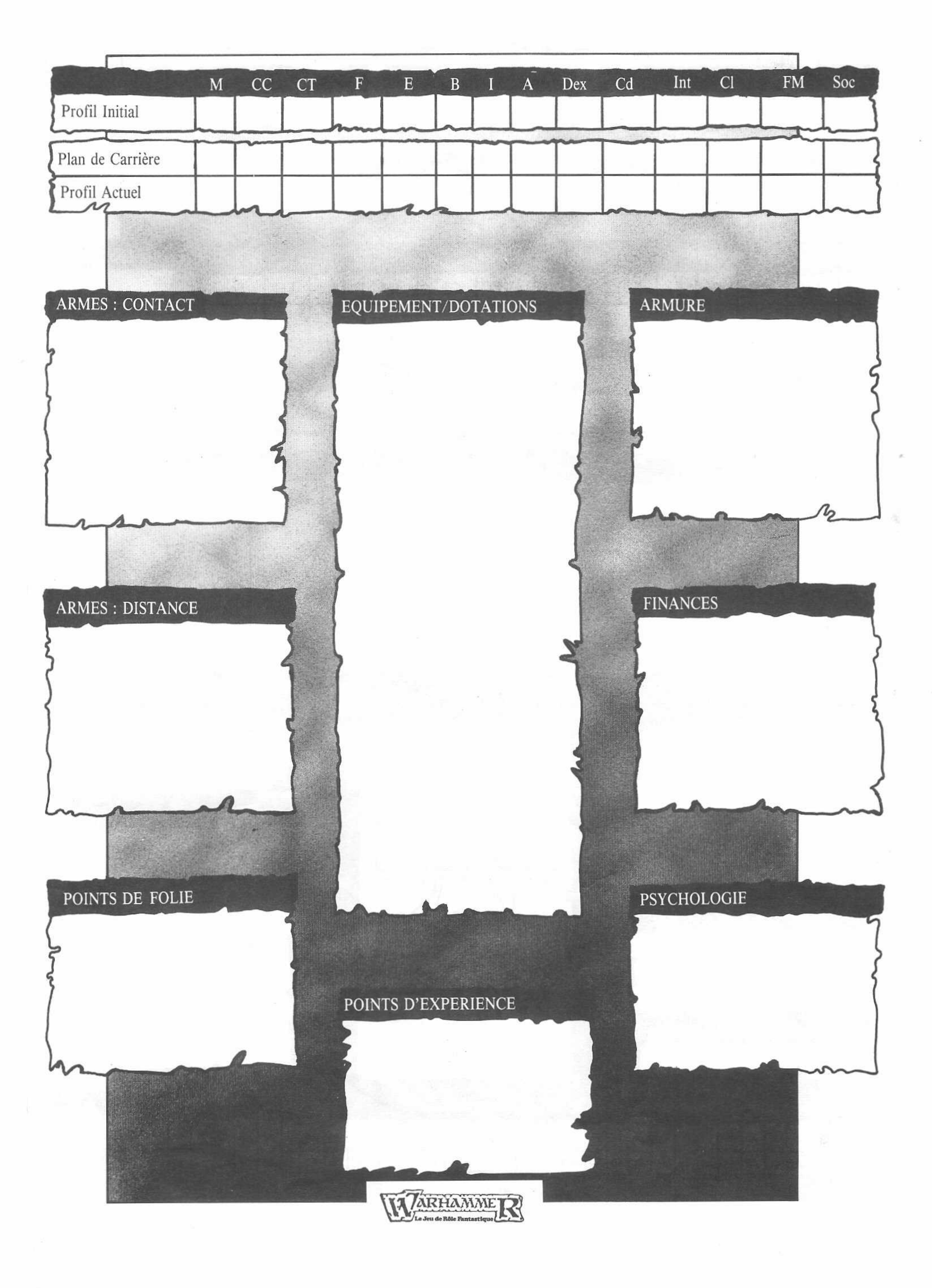
Prudente	
Normale	
Rapide	

POINTS DE DESTIN

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique



M
CC
CT
F
E
B
I
A
Dex
Cd
Int
Cl
FM
Soc
Profil Initial
Plan de Carrière
Profil Actuel
ARMES : CONTACT
EQUIPEMENT/DOTATIONS
ARMURE
ARMES : DISTANCE
FINANCES
POINTS DE FOLIE
PSYCHOLOGIE
POINTS D'EXPERIENCE
WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

Un univers féroce d'aventures périlleuses.

Le Vieux Monde. En surface, c'est un pays vaste et fertile aux cités florissantes, aux forêts verdoyantes où vivent les Elfes, pendant que, dans les plus hautes montagnes, les Nains luttent farouchement contre les Gobelins et leurs semblables. Mais une ombre plane sur ce monde ; celle de la main sombre et corruptrice du Chaos. Des côtes méridionales de Tilée,jusqu'aux terres barbares de l'Est, quelques héros ont engagé une lutte sans fin contre les vagues de Chaos qui déferlent du Nord. Mais le chaos s'est déjà installé au coeur du monde et c'est de là que ses adeptes déments oeuvrent pour asservir la civilisation et le monde aux ordres de leurs divinités de ténèbres.

Warhammer– Le Jeu de Rôle Fantastique est un jeu sophistiqué qui ne nécessite ni plateau conventionnel , ni pions. Les actions et les événements se déroulent dans l'imagination des joueurs et du maître de jeu. Les joueurs incarnent de vaillants héros en quête d'aventure, combattant le chaos et affrontant les gobelins et leurs alliés malfaisants ainsi que beaucoup d'autres dangers. Le maître de jeu présente les scènes aux joueurs et dirige les actes des habitants du Vieux Monde.

Entrez dans le domaine de Warhammer– Le Jeu de Rôle Fantastique , un univers passionnant d'aventures épiques, de trésors incomparables et de gloire immortelle.

Warhammer — Le Jeu de Rôle Fantastique comprend :

- **Les Chapitres des Joueurs et du Maître de Jeu** - Les règles Complètes et toutes les informations nécessaires aux aventures.
- **Plus de 100 Carrières pour les Personnages.** Chacune d'entre elles est détaillée et les héros sont tous différents.
- **Plus de 130 Compétences :** un choix énorme pour la création des personnages et leur évolution.
- **Un Système de Combat** rapide et facile à appliquer qui reste très détaillé.
- **Plus de 150 Sorts** répartis dans sept types de Magies.
- **Un Guide du Vieux Monde** aux descriptions détaillées destinées aux joueurs novices et aux maîtres de jeu.
- **Le Contrat de Oldenhaller** - Un scénario d'introduction complet.
- **Huit Illustrations couleur** qui évoquent l'atmosphère de ce pays d'aventure.

Nombre de Joueurs: à partir de 2
Age : à partir de 16 ans
Durée: Une heure ou plus
Illustration de Couverture: John Sibbick

ISBN : 2.904783.65.2
PRIX TTC : 29,90 €
9 782904 783654

SOUS LICENCE DE GAMES WORKSHOP Ltd NOTTINGHAM
JEUX DESCARTES